GRATUITA

JULIO 2010 Nº5

CREATIVE FUTURE

Revista de videojuegos

JAMES BLOND SE LANZA A LA CAZA DEL LADRON MAS ESCURRIDIZO

Play english®

Una original apuesta de futbol para Wii

FANTASTIC FÚTBOL FAN PARTY



ESPECIAL SURVIVAL HORROR

DISEÑA TU PERSONAJE, DECORA TU COCHE Y LISTO, A CORRER



BIBIANO RUIZ
Director

JOSE ALCARAZ
Coordinador

CRISTINA USERO
Diseñadora Gráfica

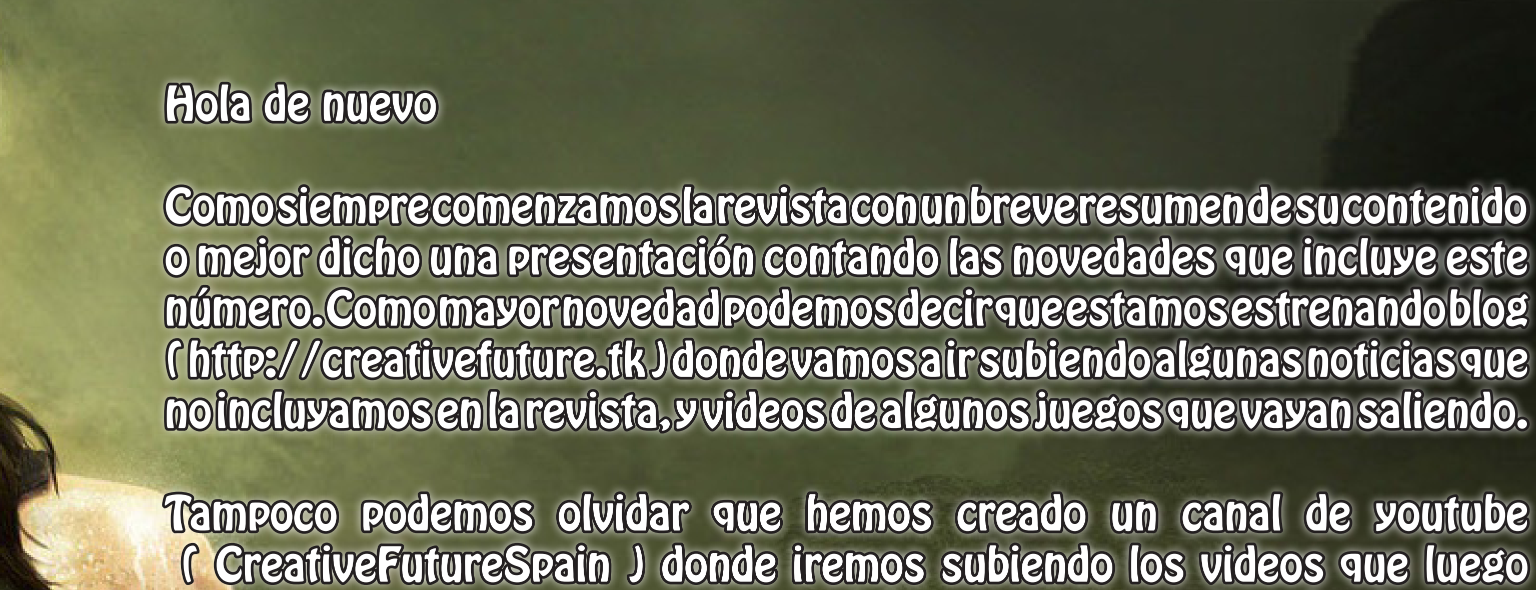
FRANCISCO DIAZ
Redactor creativo

Redacción:

CORAL VILLAVERDE
RAUL MARTIN
ÁLVARO NARANJO
PEDRO GARCIA
ALBERTO ANGELINA
DAVID VAQUERIZO
OSCAR MARTINEZ

Colaborador:

JUAN JOSE SUAREZ



Hola de nuevo

Como siempre comenzamos la revista con un breve resumen de su contenido o mejor dicho una presentación contando las novedades que incluye este número. Como mayor novedad podemos decir que estamos estrenando blog (http://creativefuture.tk) donde vamos a ir subiendo algunas noticias que no incluyamos en la revista, y videos de algunos juegos que vayan saliendo.

Tampoco podemos olvidar que hemos creado un canal de youtube (CreativeFutureSpain) donde iremos subiendo los videos que luego anunciaremos en foros y redes sociales; y nuesrto twiter donde como no tendrá las novedades en cada momento que vayan apareciendo. Un detalle que más de uno os habréis dado cuenta es que nuestro logo ha cambiado un poco, sigue siendo el mismo de siempre pero con un toque más dinámico y moderno, ya que nos dimos cuenta y gracias a las opiniones de algunos también vinos que el logo tenia que mutar a un estilo mejor.

Otro punto y tal vez, en mi opinión, el más importante es que Creative Future ya ha comenzado a hacer acto de presencia en actos oficiales en el mundo del videojuego gracias al novedoso diseño de nuestro anterior número. Nuestro colaboradores de Madrid han está en la presentación de PlayEnglish en el Hipodromo de la Zarzulea y han probado la Nintedo 3DS que posiblemente salga en Marzo del próximo año. Para terminar solo deciros que este mes una de nuestras secciones, Relatos, va a salir como un suplemente aparte de la revista y llegará unos días después del lanzamiento de nuestro 5º números.

Muchas Gracias.



Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com



50
ANALISIS
METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER
TOY STORY 3
83
ALLGAME
TOY STORY 3
72
ANÁLISIS
MODNATION RACERS
60
12
ESPECIAL
SURVIVLA HORROR
64
ANÁLISIS
SPLIT SECOND



CF Nº5 JULIO 2010

CURIOSIDADES



JUEGA AL PÓKER CON MARIO

Demuestra tus dotes jugando al póker lanzando escalera de setas, o un trío de Luigi eligiendo entre una de las tres bajaras que podremos comprar. Cada una de ellas se corresponde una etapa distinta en la vida de Mario.

Un dato de lo más curioso es que en 1989, Fusajiro Yamauchi, fundó la compañía Nintendo como una fábrica de barajas hanafuda (tradicionales naipes japoneses), cuantas vueltas da el mundo.

MONSTER HUNTER HASTA EN EL BAÑO

Si eres un fans de Monster Hunter y no quieres perderte ningún complemento de este conocido juego, no dudes en comprar el nuevo papel higiénico con motivos de Monster Hunter, aunque al menos de momento solo está disponible en Japón. No dudes en apuntarlo a tu lista de compras para cuando hagas el viaje a Japón.





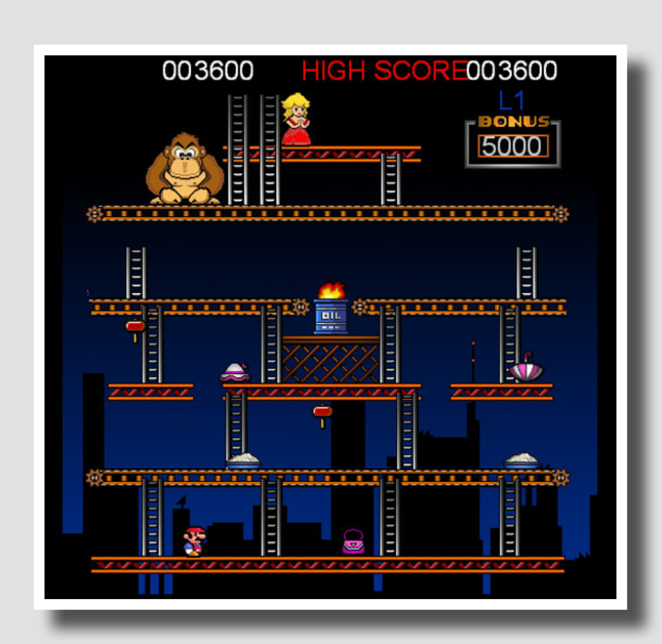
Por Cristina Usero

UNA CONSOLA PARA TIEMPOS DE CRISIS

Si no queréis gastaros mucho en videojuegos y menos en la consola, tenéis una alternativa. La cadena de supermercados Lidl, ha puesto a puesto a la venta una consola portátil que tan solo cuesta 12,99€ e incluye más de 100 juegos. Con esta consola no probaremos el nuevo Metal Gear Solid, ni posiblemente tampoco el Mario Galaxy, pero es una manera para entretenerse y poder jugar a un módico precio.



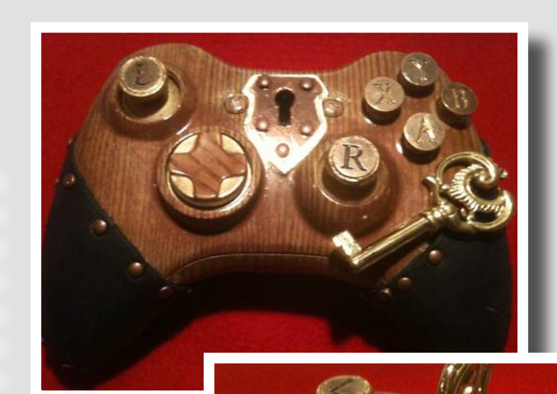
¿DIFERENCIARÍAS REMAKE DE DONKEY DEL VERDADERO?



Un fan de Donkey Kong, ha realizado un remake de este fabuloso juego, que nos trae muy buenos recuerdos. Se puede ver un diseño mejorado, unos sonidos acordes con el juego, e incluso algunos niveles nuevos, pero cualquier podría pensar que lo han hecho la gente de Nintendo.

UN NUEVO Y ORIGINAL MANDO PARA TU XBOX 360

Con una estética steampunk, nos encontramos este mando. Posiblemente sea obra de algún jugón con ganas de dejar impresionado a más de uno. Fabricado en madera, con acabados en cuero y unos botones súper originales, pero eso no es lo más curioso del mando… ¿Veis la llave? El creador no se quedo corto en detalles pues hace falta un giro de ella para activar el botón guía.



CON LEGO NUNCA HAY LÍMITES

Como podéis ver en la imagen, alguien con bastante tiempo libre y un buen puñado de piezas LEGO se ha dedicado a fabricar una auténtica máquina recreativa. La maquina no tiene que envidiar a ninguna recreativa de antaño, ya que tiene todo, su pantalla (eso sí, un monitor TFT y este no está hecho con piezas), sus logotipos y su estructura por dentro y por fuera.



HAZTE CON LA COLECCIÓN DE HELLO KITTY



Después de 36 años vendiendo monederos, muñecos, camisetas, pegatinas, bolsos, . . . y un sinfín de material, Hello Kitty sigue estando en la lista de ventas y ahora disfrazándose de los personajes más conocidos de la historia, R2D2, Dark Vaer, Mazinger Z, y muchos más.

ABRE CERVEZAS CON PAC-MAN



¡Si encontráis uno o sabes donde conseguirlo avisarnos! Un abrelatas de Pacman, serás el anfitrión perfecto para una fiesta: cerveza fresquita y el abrelatas. En verdad no hay mucho más que decir del abridor ya que en la imagen podéis ver como es, amarillo y con forma de comecocos.

UN JOYSTICK SE PUEDE COLOCAR EN CUALQUIER SITIO

Un joystick incrustado en un maniquí, un gadget de lo más curioso, y fijo que a más de uno le hace perder alguna partida al despistarse un poco, poniendo un sujetador al mando lo mismo hace que no pase esto :D



UNA MINI GAME BOY

Si no sabes qué hacer con tu antigua Game Boy puedes hacer miles de cosas con ella, usar a modo decorativo, dejársela a tu hermano pequeño para que la rompa, usarla de pisapapeles e incluso convertirla en una autentica máquina recreativa. Si por el contrario quieres tener una y no te apetece crearla tu, en China puedes comprarla por unos 160 € o buscarla a través de eBay.

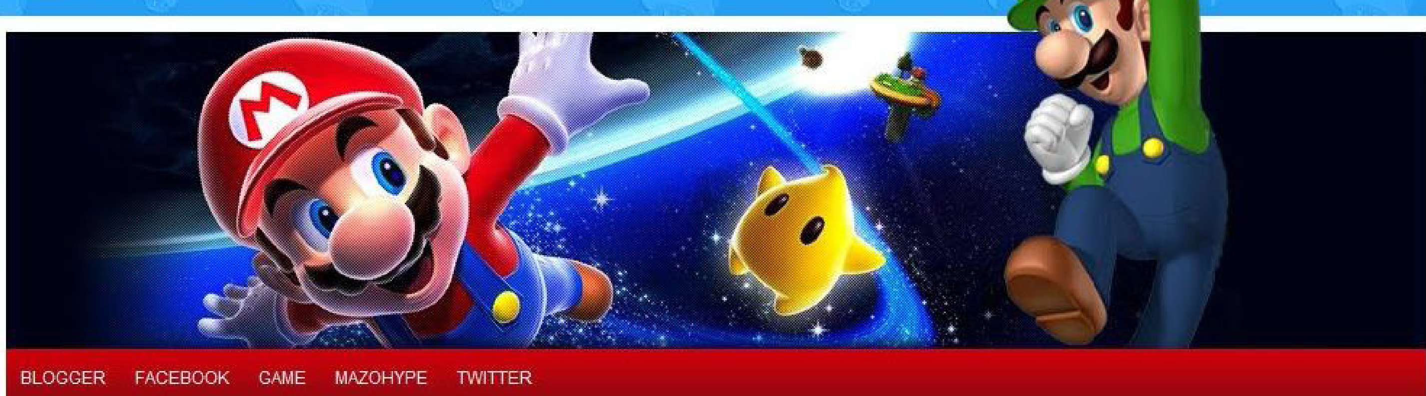
¿MÚSICA O VIDEO JUEGOS? TÚ ELIGES

Si no sabes qué hacer con tu viejo radiocasete ni con tu dreamcast, con esta noticia te damos una nueva idea. Mete la consola dentro de la radio, de esta manera al menos tendrás un trasto menos por medio. Lo bueno de este nuevo aparato es que físicamente es una radio, e incluso si quitáramos el mando y lo colocamos en la estantería nadie se daría cuenta de lo que es realmente.





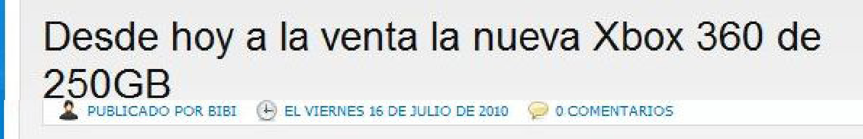




BLOGGER FACEBOOK GAME MAZOHYPE TWITTER

CREAMOS EL BLOG COMO VÍA ADICIONAL A TUENTI, FACEBOOK, Y DEMÁS REDES SOCIALES, PARA QUIENES PREFIERAN SURFEAR EN LA RED DE BLOGS, QUE TAMBIÉN NOS PUEDAN SEGUIR DESDE AQUÍ

Desde hoy a la venta la nueva Xbox 360 de 250GB





Con un diseño más elegante, delgado y si...cioso, la Xbox ... 250GB ha sido todo un éx... menos de un mes desde su lanzamiento en EE.UU...

Xbox 360 se ha impuesto com... sobremesa má... de junio, con u... de 451.000 unidades...

Publicado por Bibi en 11:24 0 comentarios

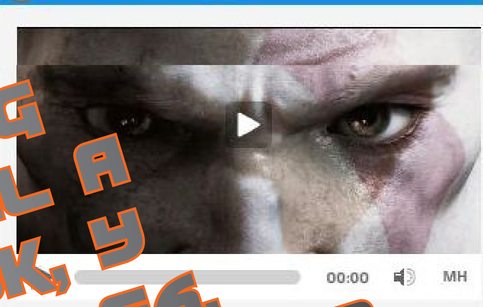
Etiquetas: consola, creative future, game, juegos, microsoft, xbox

Hemos probado el PES2011





Podcast Mazo Hype



Descargas

Creative Future Nº4
Creative Future Nº3
Creative Future Nº2
Creative Future Nº1

... Online

Creative Future Nº4
Creative Future Nº3
Creative Future Nº2
Creative Future Nº1

Archivo

▼ 2010 (13)
▼ julio (6)
Desde hoy a la venta la nueva Xbox 360 de 250GB
Hemos probado el PES...
Creative Future ...
Juegos para Nintendo 3DS
...
Final Fantasy XIV sal... septie...
► junio (7)





SURVIVAL HORROR

"Siéntate en el sofá, apaga las luces, aumenta el nivel de volumen y prepárate para vivir una experiencia terrorífica"

Por Coral Villaverde

El Survival Horror (conocido como el género del terror) hace que vivamos nosotros mismos situaciones totalmente agobiantes, escalofriantes en las que tendremos que intentar sobrevivir durante todo el juego a una historia cruel, marcada por el pasado.

¿ESTAMOS PREPARADOS?

Todo comienza con la introducción de una pantalla en la que te pide que ajustes el nivel de brillo, y es que durante todo el juego estaremos en lugares en los que los niveles de luz escasearán, agobiándonos aún más, ya que nos costará saber que viene después de ese pasillo o de esa puerta, nuestra única herramienta, una linterna que intentará alumbrarnos un pequeño camino.

Hay que tener cuidado con lo que se coge, este género no es como los demás, las municiones, los botiquines, las armas escasean durante todo el juego dificultándonos aún más el nivel del juego. Lo mejor ante esta situación, siempre es intentar guardar lo más fuerte para los jefes, y para los demás enemigos evitarlos o golpearlos con barras o lo que tenga a mano.

Los protagonistas de estos juegos suelen estar caracterizados



por movimientos lentos, algo que puede frustrar en algunos momentos intentos, en los que estemos rodeados. También tienen limitadas sus acciones, correr, golpear, hablar y poco más. Los puzles, también suelen ser predominantes, en los que tendremos que ir buscando objetos claves para usarlos en ciertos lugares y poder continuar, lo que será vital.

La historia suele brillar por sí misma, muchos títulos conservan lo típico de siempre, zombis, monstruos, pero además le dan ese toque especial, ese argumento rebuscado, intenso, cruel en muchos casos, que hace que desde el primer momento queramos saber el pasado, presente y futuro de nuestro protagonista. Sin lugar a dudas, la ambientación de los lugares que recorremos, destrozados, marcados de sangre, y su excelente banda sonora, en la que nos vemos sumergidos por ruidos que nos ponen la carne de gallina, que nos meten aún más en el juego, es lo que hace, que un título pertenezca al Survival Horror.

En este género hemos visto sagas que se han dado a conocer alrededor del mundo, y que han pertenecido a nuestras diferentes etapas de jugador, donde hemos vivido situaciones en las que hemos pasado de verdad terror y disfrutado de principio a final.

>>

RESIDENT EVIL



Un virus ha infectado a toda la ciudad, y ahora quienes tienen el poder son los zombis. Un grupo de policías visitarán la ciudad y se encontrarán encerrados en aquel lugar apocalíptico. Un título, que sin duda alguna, ha sido de los más famosos y que ha dado lugar a gran número de secuelas y precuelas.



ALONE IN THE DARK

El primer videojuego que contenía personajes animados en 3D. Se rumorea que una vieja mansión está habitada por una fuerza maligna. Nuestros protagonistas, se adentran en el lugar buscando la verdad.

SILENT HILL

Saga de Konami que ha hecho que realmente los jugadores vivan un terror de carácter psicológico. Su historia basada siempre en dos realidades, la normal, y la del miedo, la oscuridad, que está marcada por abundancia de seres extraños.





PROJECT ZERO (FATAL FRAME)

Sin duda alguna, es una saga de las más escalofriantes, en la que los protagonistas, se ven sumergidos en un pueblo abandonado, dónde tendrán que sobrevivir por medio de una cámara de fotos que servirá para derrotar a los fantasmas.

FORBBIDEN SIREN

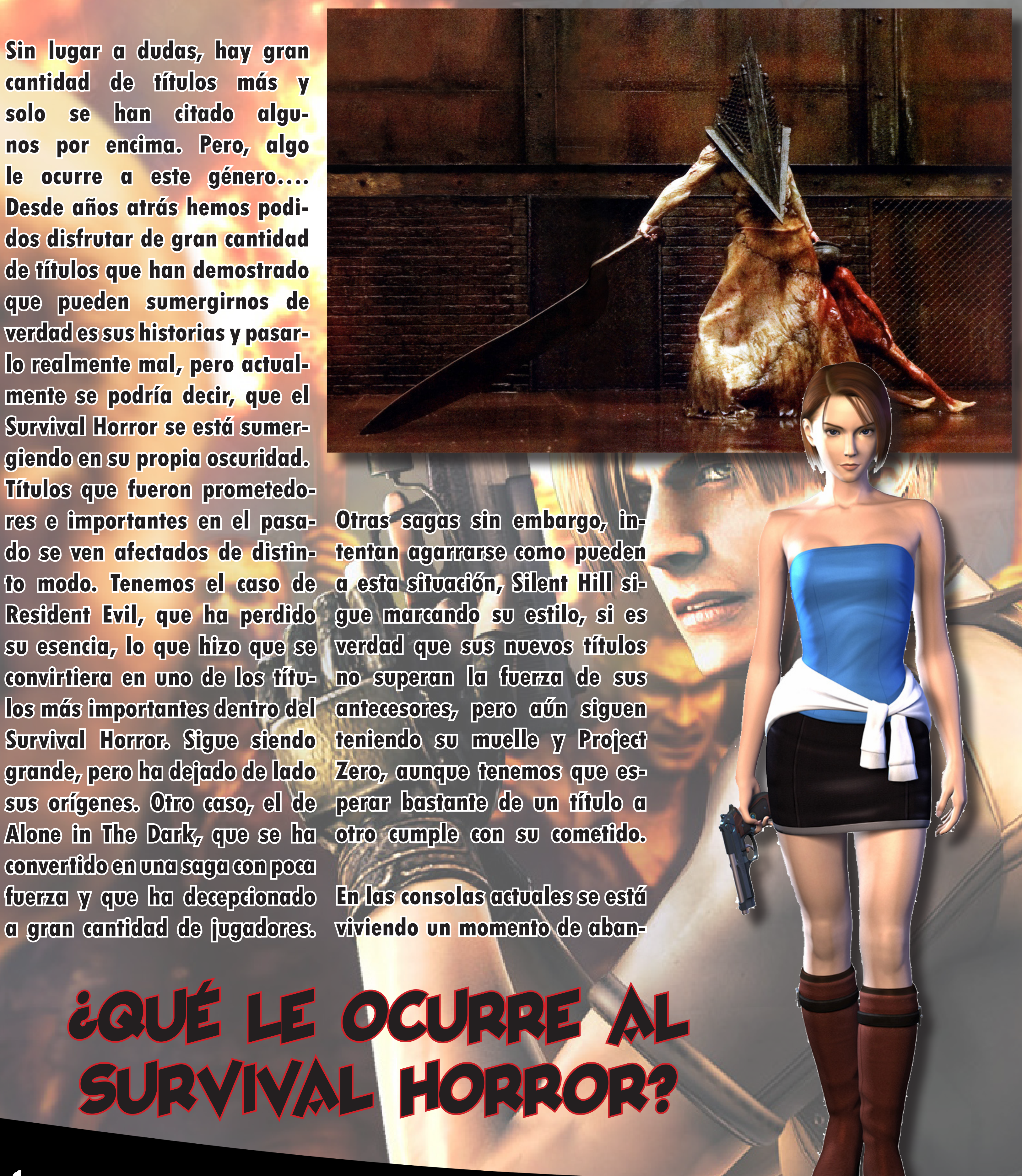
Un grupo de personas se ven metidos en un pueblo dónde los habitantes actúan de forma extraña. Tendremos que usar a los diferentes protagonistas para poder salir de esa pesadilla.



OBSCURE

Unos alumnos de la universidad se han quedado atrapados en ella y varios compañeros han desaparecido. En su lugar, han aparecido unas criaturas extrañas que intentan acabar con sus vidas. Se destaca su multijugador, ya que hay pocos títulos de terror que tenga esa opción.

>>

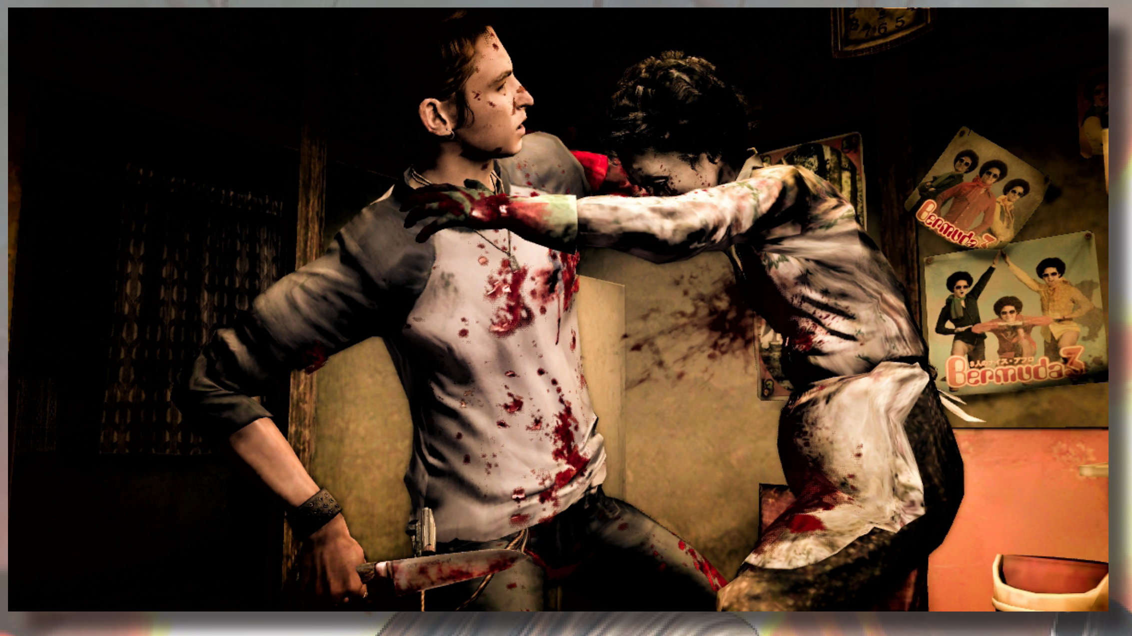


¿QUÉ LE OCURRE AL SURVIVAL HORROR?

Sin lugar a dudas, hay gran cantidad de títulos más y solo se han citado algunos por encima. Pero, algo le ocurre a este género.... Desde años atrás hemos podidos disfrutar de gran cantidad de títulos que han demostrado que pueden sumergirnos de verdad es sus historias y pasarlo realmente mal, pero actualmente se podría decir, que el Survival Horror se está sumergiendo en su propia oscuridad. Títulos que fueron prometedores e importantes en el pasado se ven afectados de distinto modo. Tenemos el caso de Resident Evil, que ha perdido su esencia, lo que hizo que se convirtiera en uno de los títulos más importantes dentro del Survival Horror. Sigue siendo grande, pero ha dejado de lado sus orígenes. Otro caso, el de Alone in The Dark, que se ha convertido en una saga con poca fuerza y que ha decepcionado a gran cantidad de jugadores.

Otras sagas sin embargo, intentan agarrarse como pueden a esta situación, Silent Hill sigue marcando su estilo, si es verdad que sus nuevos títulos no superan la fuerza de sus antecesores, pero aún siguen teniendo su muelle y Project Zero, aunque tenemos que esperar bastante de un título a otro cumple con su cometido.

En las consolas actuales se está viviendo un momento de aban-



dono o quizás de dejadez ante el Survival Horror. Hay escasez de títulos y pocos que cumplen con las expectativas. En Wii han aparecido títulos basados por ejemplo en películas japonesas. En PS3 y XBOX otros pocos títulos y en las consolas portátiles mejor no hablar.

Y es que para este género tenemos que esperar bastante tiempo para poder disfrutar de lo poco que obtenemos. Sin embargo, ¿Está bien este "descanso"? ¿Se merece esa dejadez por parte de las empresas? Sin lugar a dudas, tampoco los jugadores habituales de este género querríamos un abuso de títulos, pero si unos títulos que tuvieran esa calidad que podríamos disfrutar años atrás. Poder vivir de nuevo la esencia del miedo, de la agonía... que no obtenemos apenas en los nuevos títulos. El Survival Horror hizo que las personas consiguieran disfrutar de un videojuego que les hiciera sufrir, ahora, nosotros tenemos que esperar a que la oscuridad del interior de este género salga a la luz para demostrarnos que le quedan muchos años de guerra y de pavor. "Vivimos batallas todos los días, pero que nos demuestren la agonía, el sufrimiento del día a día no"



ESPECIAL EXPOTAKU 2010

LA VARIEDAD DE ACTIVIDADES FUE SORPRENDENTE.

POR PEDRO GARCIA

Los días 22 y 23 de Mayo se celebró en A Coruña el Expotaku 2010, al que acudieron todo tipo de amantes del manga, anime, videojuegos y de la cultura nipona en general. El evento estaba muy bien planeado y organizado, pues contó con actividades de todo tipo: torneos de videojuegos; luchas de soft combat, que es una modalidad de lucha con armas acolchadas imitando las batallas medievales; karaoke, por supuesto con los temas en japonés; concurso de cosplay; pruebas de bailes o posturas conocidas de series manga; un taller en el que podías hacer tu propio arma de soft combat; gran cantidad de tiendas donde perderte mirando todos sus productos y hasta un restaurante en el que se podía comer sushi.

Por todo esto se ha registrado un buen número de visitas y parece ser que el año que viene el Expotaku volverá a A Coruña para hacer pasar otro rato agradable a todos los fans del mundo japonés en general. Pero no volverá sin un buen puñado de mejoras y nuevas actividades para hacer en este fin de semana que algunos esperarán durante todo lo que queda de año. Una parte del expotaku que atrajo mucho la atención del público fue la exhibición de soft combat. Lo cual fue debido a que es una actividad muy poco conocida y que solo la practica un grupo muy reducido de gente, pero a la vez es muy entretenido y divertido para quien lo ve. En el soft combat se pelea con armas que están totalmente acolchadas; pero aunque están hechas de materiales blandos, están muy bien realizadas y parecen autenticas. En el propio Expotaku había un taller en el cual te enseñaban y te ayudaban a crear tu propia arma

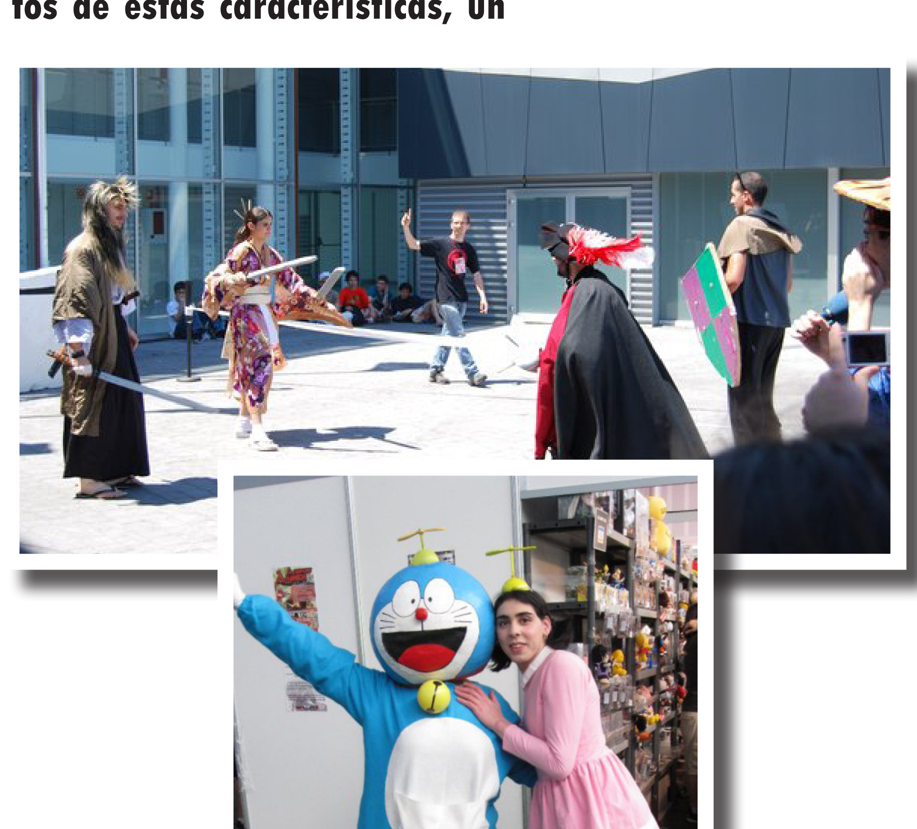
de soft combat. Es alucinante la cantidad de armas diferentes que se pueden hacer con un poco de imaginación y mucho tiempo: dagas, espadas a una o dos manos, martillos, mazas, cuchillos arrojadizos, escudos... Esa es la parte más interesante de este deporte, que cada uno puede personalizar su equipo de la forma que quiera, sin limitaciones de ningún tipo.

En el Expotaku 2010 no faltó gente vestida con cosplays, para durante un día parecerse a los personajes a los que tanto admiran y como en muchos eventos de estas características, un día, en este caso el domingo, la entrada era gratuita para aquellos que fueran disfrazados.
en este caso el domingo, la entrada era gratuita para aquellos que fueran disfrazados.

Los había de todas las series imaginables, como naruto, one piece, dragon ball, bleach, death note... Tampoco faltó un concurso de cosplay en el cual ya fuera individualmente o por grupos se subían al escenario para imitar al personaje del que iban vestidos.

En el concurso de cosplays ganó en la categoría individual una chica que iba vestida de Oerba Dia Vanille, una de las protagonistas del nuevo Final Fantasy XIII; en la categoría por grupos unos chicos que iban de los protagonistas de One Piece y el premio para el grupo más original se lo llevaron dos chicos que iban de Metal Gear Solid.







LA ZONA DE LOS VIDEOJUEGOS, ROZANDO EL PARAISO.

Bueno, por fin llegó lo que todos estabais esperando vamos a hablar de la zona de los videojuegos del Expotaku. En él había juegos para todos los gustos, había desde shooters tan famosos como el Call of Duty Modern Warfare 1, o el Gears of War 2, también juegos deportivos de motos y de futbol, y no faltaron los Beat´m up como el Bayonetta. Como las consolas estaban interconectadas en red podías disputar grandes competiciones de aquel juego que más te gustara y demostrarle al resto de los jugadores que eras el mejor.

En otra de las televisiones podías jugar al divertidísimo Donkey Konga con hasta otras dos personas. Es alucinante como con un sistema de control tan sencillo un juego como el Donkey Konga pueda entretener y divertir tanto. Como era de esperar tampoco faltaron los torneos de videojuegos, de todas las consolas, pero de juegos de lucha: Tekken 6, Super Smash Bross Brawl, Super Street Fighter IV, Blazblue Calamity Trigger y Naruto Ultima Ninja Storm. Fueron de lo más emocionantes pues tuvieron participantes que eran realmente buenos y hay que decir que todos los que ganaron un torneo se lo merecían realmente aunque a veces ganaran por los pelos. El momento más tenso fue en el torneo de Super Smash Bross Brawl; pues en la final se fue la luz y los participantes se pusieron muy nerviosos, por suerte todo se arregló y consiguieron jugar la final por segunda vez.







ASOCIACIÓN FILAK

UBICADA EN FUENGIROLA, MÁLAGA. DESTINADA A LOS VIDEOJUEGOS Y LA CULTURA JAPONESA. ESTA ASOCIACIÓN CREADA RECIENTEMENTE, ORGANIZA EVENTOS MENSUALMENTE PARA CREAR UN OCIO ALTERNATIVO ENTRE LOS JÓVENES. LES GUSTA EL MANGA, EL ANIME, EL ROL, LAS MAGIC Y UN SIN FIN DE COSAS.

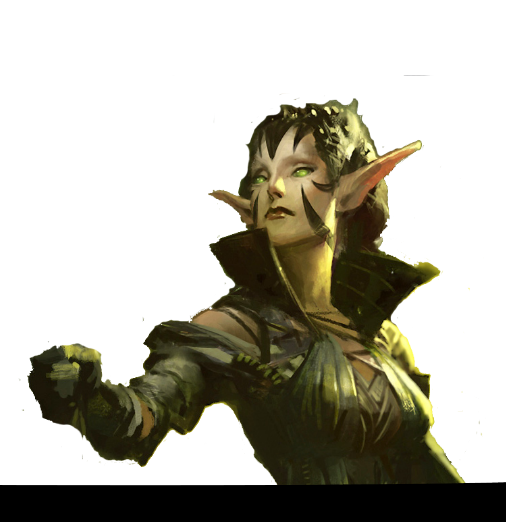
SI QUIERES SABER MÁS SOBRE ELLA PORQUE ESTÁS CANSADO DE QUE NO SE HAGA NADA EN TU CIUDAD O PORQUE TIENES AFÁN DE SER TÚ EL CREADOR, CONTÁCTA-



Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

Deja de esperar para que pasen cosas, ¡hazlas tú!





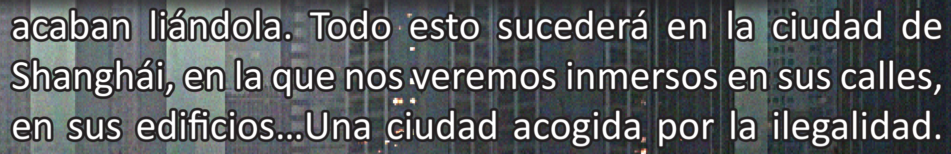
POR CORAL VILLAVERDE

Kane & Lynch 2 : Dog Days llega el 27 de Agosto para PS3, PC y XBOX 360. Una segunda parte, que sin duda, viene para superar a la anterior. Y es que sus desarrolladores, IO Interactive se han puesto las pilas para intentar que este título se gane el puesto que no logró el primero.

Este juego estará acompañado de una serie de nuevas propuestas para sus escenas, en las que conllevara una serie de desenfoques y pixelaciones en ciertas escenas "más crueles" y de un movimiento de cámara rápido. Además, serán muchos más oscuros y violentos que su predecesor.

En la historia podremos contemplar como nuestros dos protagonistas se encuentran involucrados en el tráfico de armas. Sin embargo, el negocio no saldrá bien y nuestros dos amigos se verán envueltos en una guerra de bandas que tiene como finalidad poner fin a la vida de Kane y Linch. Tendremos que intentar sobrevivir durante 48 horas a este enfrentamiento. Y es que estos dos siempre





acaban liándola. Todo esto sucederá en la ciudad de Shanghái, en la que nos veremos inmersos en sus calles, en sus edificios...Una ciudad acogida por la ilegalidad.

Vendrá doblado totalmente al castellano, lo que hará que no tengamos que estar pendientes de los subtítulos y que pretende sumergirnos más en la acción. El sonido ha sido grabado en grandes ciudades para recrear un entorno más real. Los escenarios han sido más trabajos con respecto a su antecesor, ya que nos da la posibilidad de interactuar con ellos, lo que hace que la jugabilidad gane en calidad. Este título contará con modo multijugador en la que no controlaremos a los protagonistas, si no a un puñado de mercenarios y ladrones.



>>

LOS MODOS DISPONIBLES SON 4:

ARCADE (OFFLINE): Es una especie de tutorial que nos servirá para conocer con más detenimiento los controles . Nuestro objetivo será escapar de la policía, y es que cada ronda será un poco más difícil por lo que obtendremos más beneficios si conseguimos huir.

ALIANZA FRÁGIL: Parecido al arcade, pero en este jugaremos contra otros humanos, por lo que el sistema de traición será fundamental en este modo. Si uno de nuestros compañeros resulta una molesta, alguien o varios pueden eliminarlo. En este momento, se convertirán en traidores, y si te encargas de ellos te llevas una recompensa adicional.

POLI INFILTRADO: Uno de los jugadores es un espía de la policía, que debe de atrapar a los malos sin delatarse. No nos convertiremos en traidores al matar a un ladrón, pero tenemos que esperar a que se comente un acontecimiento que justifique nuestra acción. El resto de los policías sabrán quien es el infiltrado, pero ninguno de ellos puede decir o actuar de tal forma que puedan indicar a la persona.

POLICÍAS Y LADRONES: Típico reto de los de toda la vida. Tendremos 4 minutos para dar el golpe y largarnos. Nuestro objetivo no será solo obtener dinero, sino también información.





SIN LUGAR A DUDAS, KANE&LYNCH 2 ES UN AIRE NUEVO, QUE SUPERA CON CRECES SU PRIMER TÍTULO, Y EN EL QUE LOS DESARROLLADORES SE HAN ESFORZADO AL M'AXIMO PARA MEJORAR TODOS LOS ASPECTOS Y CONSEGUIR QUE GUSTE A LOS JUGADORES.



THEGAMER, UNA PÁGINA DE VIDEOJUEGOS EN LA QUE PODRÉIS ENCONTRAR TODAS LAS NOVEDADES SOBRE ESTE MUNDO ACTUALIZADAS DIARIAMENTE Y NUESTROS PROPIOS ANALISIS. ADEMÁS PODREIS ESCUCHAR NUESTROS POSTCAST MUSICALES.



Podéis seguirnos en Youtube, twitter, facebook y en nuestra página.



Playenglish®

Creative Future asistió el día 9 de junio a la presentación organizada por Sony de su nuevo título para la Playstation Portable. El nombre, Play English. Durante unas dos horas y media David y servidor pudimos disfrutar de un agradable ambiente en el que pusieron a prueba nuestro nivel de inglés (bastante desastroso, por cierto), nos hablaron del juego tanto por parte de los desarrolladores como del mismísimo dueño del imperio Vaughan, y nos obsequiaron hasta con una carrera de caballos, al más puro estilo inglés.



Play English llega para ser uno de los buque-insignia de PlayStation este año, y viene a rellenar un hueco del catálogo de PSP, al ser completamente diferente del resto. El juego consistirá en una investigación criminal, solucionando puzles y enigmas, a la vez que aprendemos inglés mediante la traducción de frases (cada hora de juego correspondería a 10 clases de inglés). Si nos cansamos de la trama principal, podremos jugar a distintos minijuegos para amenizar la experiencia. Con distintos valores añadidos (no habrá edición normal, todas las unidades serán ediciones especiales, traerá un billete de avión para los primeros compradores, una guía de inglés básico, contenido adicional gratuito desde PSN, y además incluirá descuentos para los cursos de inglés de Vaughan), el juego apuesta por ser uno de los su-



Por ALVARO NARANJO Y DAVID VAQUERIZO

perventas del año, a pesar de inaugurar una franquicia nueva, y de su planteamiento diferente de lo que acostumbramos a ver. Con más de 12 horas de juego (más los minijuegos y la posibilidad de volver a jugarlo en una dificultad superior, que alteraría los tiempos de respuesta, la velocidad de las locuciones, etc.), todas aquellas personas con algunas nociones de inglés (desde los 8 años se podría aprovechar la experiencia de juego, aunque sobre todo nos lo recomendaron para adolescentes y adultos) podrán disfrutar a partir del 24 de junio de este título, nacido tras dos años de desarrollo entre SCEE, Tonika Games y Vaughan Systems.

SINOPSIS OFICIAL:

El agente secreto español Jaime Rubio (James Blond) tiene el reto de resolver el robo de una obra de arte en Inglaterra. Es el mejor en su puesto, pero... ¡no habla inglés! Así que tendrá que mejorar su nivel paulatinamente si quiere resolver de manera positiva el reto que le plantean. Tendrá que viajar de ciudad en ciudad, interactuar con personajes de diferentes nacionalidades, resolver puzles para conseguir las pruebas necesarias... con un único fin, desenmascarar al culpable. La presión a la que estará sometido no tiene límites... entre su propio jefe que quiere resolver el caso lo antes posible, pruebas infundadas y mal intencionadas, personajes que le intentaran llevar por el mal camino...



¡NUESTRO AGENTE SE ENCUENTRA FRENTE AL CASO MÁS IMPORTANTE DE SU VIDA PROFESIONAL!

TIENE QUE DESCUBRIR AL CULPABLE Y APRENDER INGLÉS PARA LOGRARLO.

En este año el E3 viene, cargado de novedades, pero también con algunas decepciones y rumores tanto confirmados como desmentidos, las grandes compañías nos han dejado para este año grandes títulos que harán las delicias de todos los jugadores, y que esperamos disfrutar cuanto antes, habrá que ver si nos hacen esperar o serán buenos y nos lo darán todo en breve.



2010

ESTA EDICION DE LA ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO HA VENIDO CARGADITA DE SORPRESAS, TODAS LAS EMPRESAS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS HAN PRESENTADO SUS NOVEDADES EN LA QUE ES LA FERIA MAS GRANDE E IMPORTANTES DE ESTE SECTOR. COMO TODOS LOS AÑOS, LAS GRANDES COMPAÑIAS COMO SONY, MICROSOFT Y NINTENDO ENTRE OTRAS HAN MOSTRADO EN GRANDES PRESENTACIONES (KEYNOTES) SUS NOVEDADES, LO QUE ESPERABAMOS ESTE AÑO PARECE HABERSE HECHO REALIDAD EN GRAN PARTE. ANTE TAL ABRUMADORA CANTIDAD DE NOVEDADES CREO QUE LO MAS RECOMENDADO ES HACER UN RESUMEN DE LAS MAS IMPORTANTES.

POR DAVID VAQUERIZO

Nintendo

Sin duda la triunfadora de la edición de este año, presentando su nueva consola, la nintendo 3DS, una consola más potente que su predecesora y con la capacidad de representar imágenes en 3D sin necesidad de gafas. Junto con la llegada de esta consola se ha presentado una larga lista de juegos importantes: Resident evil, Metal gear y The legend of Zelda: Ocarina of time entre otros, pero el primer juego que estará disponible para la salida de la nueva consola será Kid Icarus: Uprising, esta nueva consola contara con un Side Pad analógico además de la cruceta y los botones A, B, X, Y e incorporará giroscopio y detector de movimiento.

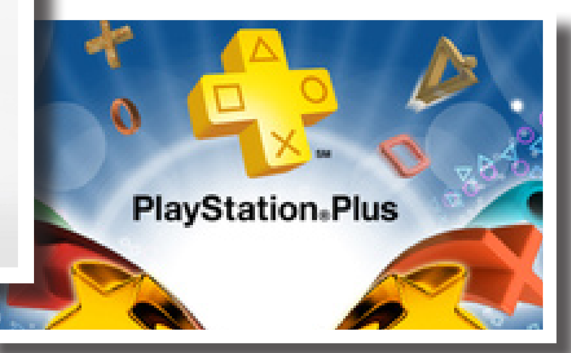




SONY

El último de los grandes llegaba al E3 envuelta en un halo de misterio, rumores que predecían la nueva Playstation 4 o una PSP 2, pero todos estos rumores fueron desmentidos, Sony centro su gran presentación en seguir exprimiendo sus consolas. Las novedades asociadas a la PS3 fueron la creación de una nueva tienda online y la aparición de nuevos títulos como el Gran turismo 4, por el lado de su hermana pequeña, la PSP, se presentaron una larga serie de nuevos títulos en desarrollo aparte de otros ya a la venta. También se ha impulsado el 3D, como una base importante en el sector, exponiendo juegos con esta tecnología, como Pain, Stardust HD entre otros, para acceder a esta nueva tecnología Sony explico que solo hará falta actualizar la consola a una versión mas reciente y contar con una televisión con tecnología 3D ready. Por el lado de la jugabilidad se presento unos nuevos mandos (Move) para controlar al igual que la Wii los juegos.





EN RESUMEN, BÁSICAMENTE LO QUE LAS COMPAÑÍAS MÁS IMPORTANTES NOS PRESENTARON, PERO HABLEMOS DE OTRAS TRES GRANDES COMPAÑÍAS: KONAMI, UBISOFT Y EA QUE NOS TRAJERON TAMBIÉN GRANDES NOVEDADES:

Microsoft

Su presentación se centro en Kinect, un sistema que permite jugar sin necesidad de mandos, nuestros movimientos serán reconocidos por una cámara y a través de ella interactuaremos con el juego, todavía no tiene un precio a ciencia cierta y la fecha de salida será alrededor de noviembre de este mismo año, por otra parte se presentaron una serie de juegos para esta plataforma de estilo básico, aunque entre ellos destaca uno de la saga Star Wars. Por último Microsoft presento la nueva xbox 360 "slim" está es mucho más reducida y ligera que la Xbox 360 normal, contara con 250gb de disco duro y conexión wifi integrada, todo si variar su precio.

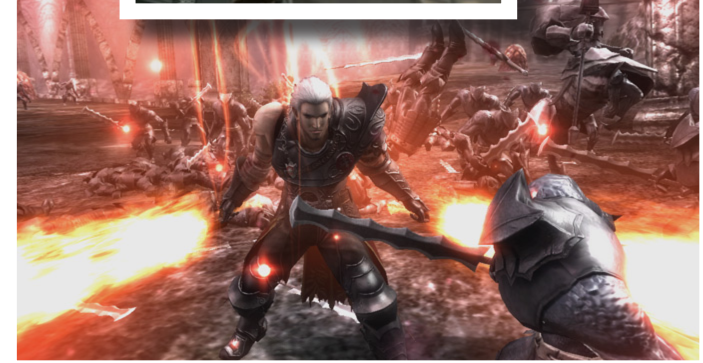


XBOX 360

KONAMI

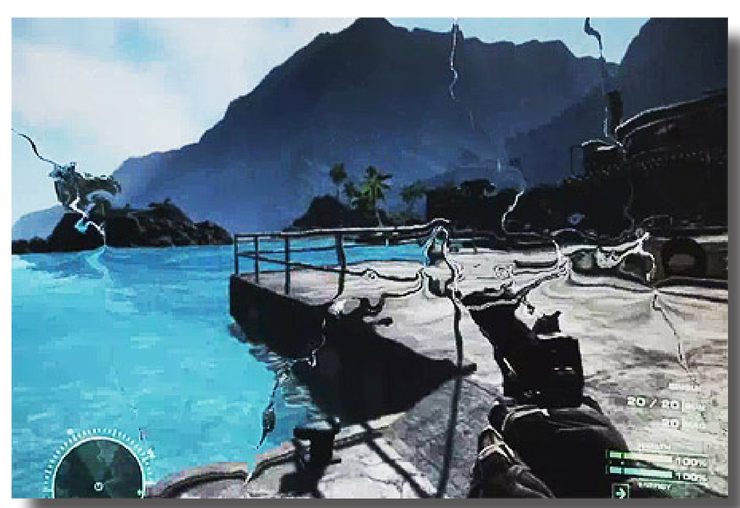
Su presentación estuvo bañada con unos cuantos contratiempos, tanto técnicos, como de orientación de la presentación, pero dejando esto aparte su presentación fue una rápida exposición de juegos mediante tráilers y cortas explicaciones, algunos de los juegos fueron: Def Jam, Saw 2, NIne-ty nine night II, Dance master, silent hill y metal gear solid, entre muchos otros.







Su conferencia estuvo cargada de bombazos, al ser la presentación posterior a Microsoft entramos y nos fuimos con una muy buena opinión de la misma, los juegos presentados más importantes fueron: Need for speed hot pursuit, Battlefield bad company 2: Vietnam, Medal of Honor, Crysis 2, Star Wars the old republic y muchos más, que ya iréis viendo a medida que salgan a la venta.





Esta desarrolladora no iba a ser menos y también nos trajo una buena cantidad de bombazos, entre ellos, un nuevo Ghost recon, Driver y el Assassins creed Brotherhood, también nos presento algún juego para Kinect como es REZ en las que nuestras manos lo controlaran y en el que crearemos música. Uno de los puntos extraños de la conferencia fue la presentación de Battle tag, una especie de juego de pistolas laser, en la que dos individuos nos demostraron luchando entre el público asistente, este juego usa pistolas, chalecos, cargadores etc. Hay que decir que este juego es para PC y aunque nos quedamos un poco asombrados y extrañados parece prometer, veremos si el nuevo invento le sale bien a Ubisoft.





JUST CAUSE 2

DESCUBRE LA ISLA DE PANAU, VIAJA POR TIERRA, MAR Y AIRE, SIEMBRA EL CAOS POR DOQUIER Y SI TE SOBRA TIEMPO, RELAJATE EN UNA DE SUS EXOTICAS ISLAS...

POR JUAN JOSE SUAREZ

De la mano de Avalanche nos traen un juego con el cual apuestan fuerte y que seguro no va a defraudar. La historia realmente no es el punto fuerte del juego, en el que encarnaremos al agente Rico Rodríguez que trabaja para una organización llamada la Agencia, que ha sido destinado a la isla de Panau para investigar sobre la toma de poder de la isla por militares. Así que comenzaremos el juego en un helicóptero de camino mientras somos sorprendidos por los militares quienes no dudaran en intentar derribarnos... Una vez estemos en tierra comenzara un tutorial en el cual aprenderemos los principios básicos del juego. Poco más se podría decir sobre el argumento ya que los pocos momentos que hay realmente de historia solo serán relleno y una excusa para ubicarnos en nuestro próximo destino, así pues daré paso a

comentar la mecánica del juego. Se trata de un juego de acción en tercera persona en el cual nuestro personaje se queda a la izquierda de la pantalla y del que dispone de una peculiaridad: un gancho que tiene en el brazo que le permite entre otras cosas escalar edificios o posiciones altas, abordar vehículos e incluso atacar a enemigos lanzándolos por los aires o colgándolos según el momento mas idóneo.



El planteamiento del juego es muy sencillo: Tenemos a disposición una enorme isla que podremos explorar libremente siempre y cuando no estemos centrados en una misión. En ella, tendremos tanto zonas montañosas como selvas, desiertos, zonas exóticas e incluso pequeñas islas colindantes a las cuales accederemos mediante diversos vehículos, también habrá entre otras cosas, poblados, ciudades, puertos, bases militares, aeropuertos, y muchas cosas por descubrir...





Para ir avanzando en la historia del juego puedes llevar a cabo misiones principales (misiones de la agencia) o misiones secundarias (misiones de la facción) e incluso misiones extra como son recogida de objetos, sabotajes, carreras de vehículos, etc.... Para ir desbloqueando poco a poco las misiones debes realizar acciones denominadas "caos". Cuanto más caos logras hacer, mas puntos consigues para desbloquear mas misiones y así avanzar en el juego. Para generar caos basta con que destruyas ciertos elementos que están señalados con el logotipo de la milicia de la isla (antenas de radio, bidones de combustible,coches de propaganda) pero ten cuidado ya que a la vez que produces caos, generas lo que en el juego se llama "calor", el calor no es nada más que un sistema de alarma que tienen los militares cuando están en alerta y se distribuye por niveles, cuanto más nivel tiene el calor, mas difícil se pone la cosa ya que aparecerán mas militares, mejor armados, e incluso pedirán ayuda aérea...

Para disipar el calor necesitas huir de la zona y esconderte, de esa forma consigues reducir el calor a cero y detendrán la búsqueda. Ahora toca hablar un poco de los vehículos y las armas: Prácticamente todos los vehículos que aparecen en el juego se puedes abordar y conducir. (desde pequeñas motos hasta aviones comerciales) Aunque al principio resulta un poco frustrante adaptarse a los controles, según se pasa el tiempo se dominan con soltura e incluso se disfruta con ello.

Las armas son muy simples aunque se pueden ir mejorando para aumentar su daño, su capacidad de munición y su



cadencia de disparo. Para eso necesitas recoger piezas de mejora de arma que están repartidas por toda la isla, de la misma forma que las mejoras para los vehículos y mejoras de salud para tu personaje, la cual al reunir 5 piezas de blindaje aumentaras un poco más la salud. Se puede llevar un máximo de 3 armas: 1 equipada de 2 manos y 2 armas de 1 mano, esto último resulta más interesante ya que se podrá equipar con 1 arma o con 2 a la vez (p.e. se puede llevar en una mano una pistola y en la otra un subfusil o una recortada o también otra pistola). Y ya por ultimo un detalle que no se puede dejar pasar, los aficionados a la serie Perdidos descubriréis una isla semejante a la de la serie, solo necesitáis haceros con un avión comercial y viajar allí, descubriréis que a medida que os acercáis a la isla que el tiempo empeora llegando a meteros en una fuerte tormenta lo que hará que el avión estalle (extrañamente claro) y tendréis que hacer uso de vuestra capacidad para sobrevivir a una caída a gran altura. Seguidamente si exploráis un poco la isla, encontrareis el lugar donde se estrella el avión de los protagonistas y aparte la famosa escotilla.

GRÁFICOS

Los gráficos de este juego es uno de sus puntos más fuertes, realmente te quedas fascinado con algunas zonas de la isla y está todo bien cuidado, hasta el mas mínimo detalle, como por ejemplo al acercarte al agua, que cuando la ves no puedes evitar dirigirte allí y como no, darte un baño (es una ventaja del juego que no solo puedas nadar, sino que puedes bucear) y al salir del agua nuestro personaje esta mojado. También hay cambio climatológico, igual hace un día soleado que de repente te encuentras con fuertes lluvias y como no, también hay ciclos de dia y de noche.

>>



. Y todo esto con un único tiempo de carga que es cuando comenzamos la partida si quitamos claro esta algún corte durante la historia o cuando fracasamos una misión y nos carga el último punto de control.



MÚSICA

La música toma un papel importante pero sin ser gran cosa, en los momentos de mas tensión o de mas acción habrá música mas emocionante y en los momentos más tranquilos incluso no habrá música o algo más relajado. Muy conseguido también los sonidos ambientales ya sea cuando estás en una ciudad o en las montañas o en la selva incluso al ejemplo mencionado anteriormente de la playa, oirás el sonido de las olas. Las armas y los vehículos también están correctos y muy conseguidos los efectos de las explosiones, que son dignas de merecerse un pequeño comentario ya que tal cerca estemos de la explosión la oiremos directamente o a través de la distancia en forma de eco. Y ya por ultimo decir que las voces aunque el juego está totalmente en castellano, no llega al nivel deseado como en muchos títulos de gran calibre, da la sensación de que las voces son forzadas y no terminan de encajar según la situación, aun así estas cosas son siempre de agradecer.

JUGABILIDAD

Parte fundamental del juego ya que aquí destaco el uso del gancho, que cuando empiezas a usarlo ya no puedes hacer otra cosa. Tiene varios usos muy interesante como ya he mencionado, entre ellos el combinarlo con otros objetos, por ejemplo si combinas el gancho con el



paracaídas, podrás desplazarte rápidamente por varias zonas de la isla sin apenas tocar el suelo. Los vehículos quizás la cosa esta un poco mas estancada pero casi es un problema que se soluciona con un poco de práctica, sobre todo cuesta maniobrar bien con los helicópteros aunque con los coches de alta velocidad resulta frustrante hacer que vayan rectos. Y ya mencionando por ultimo que en las situaciones más difíciles es donde se nos pondrá la cosa un poco complicada ya que hay veces que el gancho no se clava donde nosotros realmente queremos, pero solo es cuestión de práctica y de tiempo y esto solo queda en una simple menudencia.

CONCLUSIÓN

Personalmente el juego me ha encantado, y debo añadir que los usuarios de Xbox360 que sean "caza logros" tendrán una serie de logros que, si ya de por si el juego tiene muchas horas, nos llevara un montón mas hacernos con todos; no es que sean muy difíciles pero algunos requieren de tiempo. Poco más se puede decir, el único punto muy negativo es la ausencia de un modo multijugador, ya que solo dispone de modo campaña en solitario y tal vez si le hubiesen agregado un modo cooperativo aunque fuera solo para 2 personas le daría aun más vida. Buen juego, mucha acción y recomiendo a los más aventureros subir a las montañas y saltad al vacio...

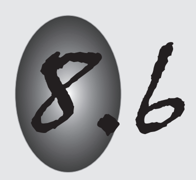








JUST CAUSE 2



GÉNERO:
ACCION
DISTRIBUIDORA:
KOCH MEDIA
PLATAFORMA:
XBOX

Gráficos



Jugabilidad



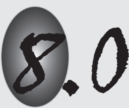
Sonido



Historia



Traducción





3D DOT GAME HEROES

¿Triunfará este juego retro en los preludios de la técnilogía 3D?

POR BIBIANO RUIZ

Aquí os traemos un novedoso juego creado por SouthPeak Interactive en colaboración con la distribuidora Koch Media, creadora de otros juegos tan conocidos como Dementium II o Two Worlds II.

3D Dot Game Heroes es un juego de plataformas al más puro estilo de los 8 bits, un juego de antaño en una época en que el salto a las 3 dimensiones está a punto de llegar.

Para aquellos que hayáis jugado a los primeros Zelda en 3D os daréis cuenta que 3DGH es muy parecido a estos juegos con unos cuantos guiños a otros juegos retro, como puede ser un mini juego de Arkanoid que no tardareis mucho en encontrar, pero con una resolución y unas texturas a la altura de nuestra PS3.

Hace mucho tiempo, el rey Dark King Onyx trajo una época de oscuridad sobre el reino de Dot-

nia. Sólo con la valentía de un héroe y su legendaria espada se pudo encerrar a Onyx en un orbe y restablecer así la paz mundial.

Pero Fuelle, un poderoso obispo oscuro, ha robado el orbe, y con ello la paz del reino. ¡Dotnia necesita de nuevo un héroe! ¿Podrás estar a la altura de la leyenda?

GRÁFICOS

Si buscáis un juego con unos gráficos espectaculares, unas texturas que no envidian la realidad y unos videos que hagan volar tu imaginación este no es vuestro juego. Este juego guarda toda la similitud que le es posible mostrar con un juego de los años 80.

Para poder dar una puntuación a este juego tenemos que valorarlo, como es de suponer, dependiendo de cómo eran antes los juegos de plataformas, ya que es un novedad dentro del mercado y lo que buscan es darnos una pequeña alegría a los jugones de antes, aunque esto no quiere decir que cualquier jugador que no haya tenido una Nintendo NES o una Megadrive no pueda disfrutar de este juego.



Tanto en el comienzo de la historia, como en cada carga del juego podremos elegir un personaje distinto, que no cambiara sus características ni su forma de actuar pero si su diseño. Tendremos para elegir entre más de 30 personajes distintos: un vampiro, un guerrero, una princesa, un robot, ¡un coche!, un perro, …. Y si eso no fuera poco, podemos hacer uso de su propio editor de personajes y crearnos uno a nuestro gusto pixel a pixel.

La vista que tendremos será en 3D, aun era de suponer, ya que un juego puro de plataforma no podría ser de otra forma.

MÚSICA

¡Toda la banda sonara en 8bits! ¿Qué os esperabais? Esas melodías que suenan durante horas, repetitivas pero sonando en total armonía con el escenario y nuestro jugador, esas melodías que cuando luego las escuchamos en cualquier lugar nos trae tantos recuerdos y consiguen arrancar alguna lágrima a más de uno.

Un perro ladrando, un conejo saltando, una roca cuando se romper, todo tiene su ruido real, era difícil encontrar un juego de plataformas que nos



hiciera pensar que un sonido no estaba en su sitio, y como no 3DGH ha sido fiel a esto.

Si es verdad que tal vez la parte menos buena del juego, sea su traducción, ya que todo el juego está en inglés, pero también podemos decir que al menos no necesitas un nivel de inglés alto, incluso ni siquiera un nivel medio para entender más del 80% del juego, pero eso sí, si no estamos totalmente atentos no nos daremos cuentas de los muchos guiños que esconde el juego.





JUGABILIDAD

Las flechas para el movimiento, L1 para cubrirse, X para pegar y O para magias y armas a distancia; siento ser repetitivo pero es así, tiene todo lo que tiene un juego retro de plataformas.

Muy fácil de manejar y muy fácil de hacerse con el per-



sonaje, no nos costará demasiado comenzar a explorar Dotnia con nuestro avatar y comenzar a encontrar tesoros.

Tal vez el juego se nos puede hacer un poco corto, ya que se3 puede terminar en unas 8 horas, aunque es posible que a más de uno se les multipliquen al intentar resolver los múltiples puzles que trae.

Podríamos decir que el juego contiene unos 6 niveles, uno por cada Orbe que tendremos que conseguir, aunque todo el juego se desarrolla en el mismo mapa, un mapa que a la vez se subdividirá en otros tantos por el cual iremos enfrentándonos a enemigos cada vez más difíciles de eliminar.

Como datos curiosos tenemos tal vez la gran cantidad de guiños que ya hemos comentado, que la espada es 5 veces más grande que nosotros, aunque ira disminuyendo su tamaño cada vez que perdemos vida, los distintos mini juegos que incluye, y tal vez el bestiario donde iremos incluyendo las criaturas que nos encontremos en nuestra aventura.

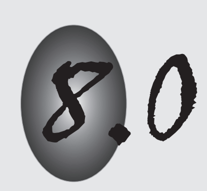
CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que es un juego altamente recomendable para la gente que ha tenía alguna consola por debajo de los 128bits, y que también es una nueva alternativa de juego para la gente que no ha conocido estos juegos.

Un música ambiental que engancha y anima; unos gráficos inmejorables para este estilo de juegos y una historia sorprendente que nos hará disfrutar de 3d Dot games héroes durante unas cuantas horas.



3D DOT GAME HEROES



Género: *Plataformas*
Distribuidora: *Koch Media*
Plataforma: *PS3*

Gráficos



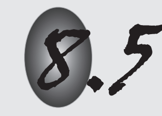
Jugabilidad



Sonido



Historia



Traducción





BLACK MIRROR II, UNA AVENTURA GRAFICA DE CORTE SINIESTRO, QUE CONTINUA RELATANDO LA SINIESTRA HISTORIA DE LA FAMILIA GORDON Y DE LA OSCURA MANSION DE WILLOW CREEK.

POR JOSE M. ALCARAZ

En este juego nos pondremos en la piel de Darren Michaels, un estudiante de Boston que, en sus vacaciones semestrales ha decidido ir a visitar a su madre en Bidderford, Nueva Inglaterra. Darren es un apasionado de la fotografía, lo que le lleva a trabajar en la única tienda de fotografía del pueblecito, pero lamentablemente no se convierte en un trabajo idílico precisamente, ya que su jefe Fuller, un déspota que no pierde oportunidad de meter mano a toda clienta atractiva que pase por allí, lo tiene haciendo recados y limpiando la tienda. Pero eso cambiará drásticamente cuando aparece por allí Angelina, una joven muy atractiva con la que sin saber cómo acabará teniendo encuentros inesperados a lo largo de su increíble historia.

Quizá lo más novedoso de esta entrega sean las imágenes y los dibujos desbloqueables a través de las fotos que puedes realizar

con la cámara de Darren de distintos paisajes y objetos y el poder elegir el grado de dificultad al inicio del juego, que aunque en si no cambiará la historia ni los sucesos acaecidos, si nos facilitará un poco el desarrollo de los mismos, ya sea dándonos pistas en nuestro diario o permitiéndonos resolver los puzles más complicados de manera automática, aunque si elegimos el modo normal siempre tendremos la opción de activar estas características desde el menú de opciones del juego.



GRÁFICOS

Los gráficos de este juego están muy bien logrados, con una buena ambientación y fluidez de movimientos. La iluminación está bastante bien conseguida, ya que dependiendo de donde nos encontremos veremos más o menos, pero siempre sabrás por donde se debe ir. En definitiva en la misma línea que su predecesor.



MÚSICA

La música está acorde con las escenas del juego, rápida en los momentos de tensión, alegre en general y sombría en los escenarios oscuros o con misterio. Lástima que no estén traducidas las voces y solo haya subtítulos, si no el juego mejoraría mucho.





JUGABILIDAD

La jugabilidad es el punto flojo del juego, ya que, para los principiantes quizá esté bien, para los que esperaban un desafío tras el primer Black Mirror se van a llevar una desilusión. El juego es relativamente fácil, al menos si lo comparamos con su predecesor, y además nos ofrecen la posibilidad de hacerlo todavía más con las ayudas y los puzles automáticos, que si bien en muchos juegos se agradecerían quizá en este son innecesarios.



CONCLUSIÓN

Es un buen juego, muy entretenido e interesante. Aunque la historia sea un pelín floja da pie a una tercera parte que esperemos que sea mejor. No es tan siniestro como Black Mirror I, pero también tiene sus momentos. En definitiva un buen juego para el que quiera conocer más de la historia de los Gordon y para todo aquel que quiera pasar un buen rato, pues pasarnos el juego nos puede llevar más de quince horas terminarlo y apenas te verás atascado en ningún sitio. El que esté buscando una aventura gráfica que le resulte un desafío lo siento pero este no es vuestro juego.

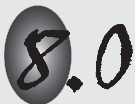


BLACK MIRROR II



GÉNERO:
TERROR Y AVENTURA GRÁFICA
DISTRIBUIDORA:
FRIENDWARE
PLATAFORMA:
PC

Gráficos


Jugabilidad


Sonido

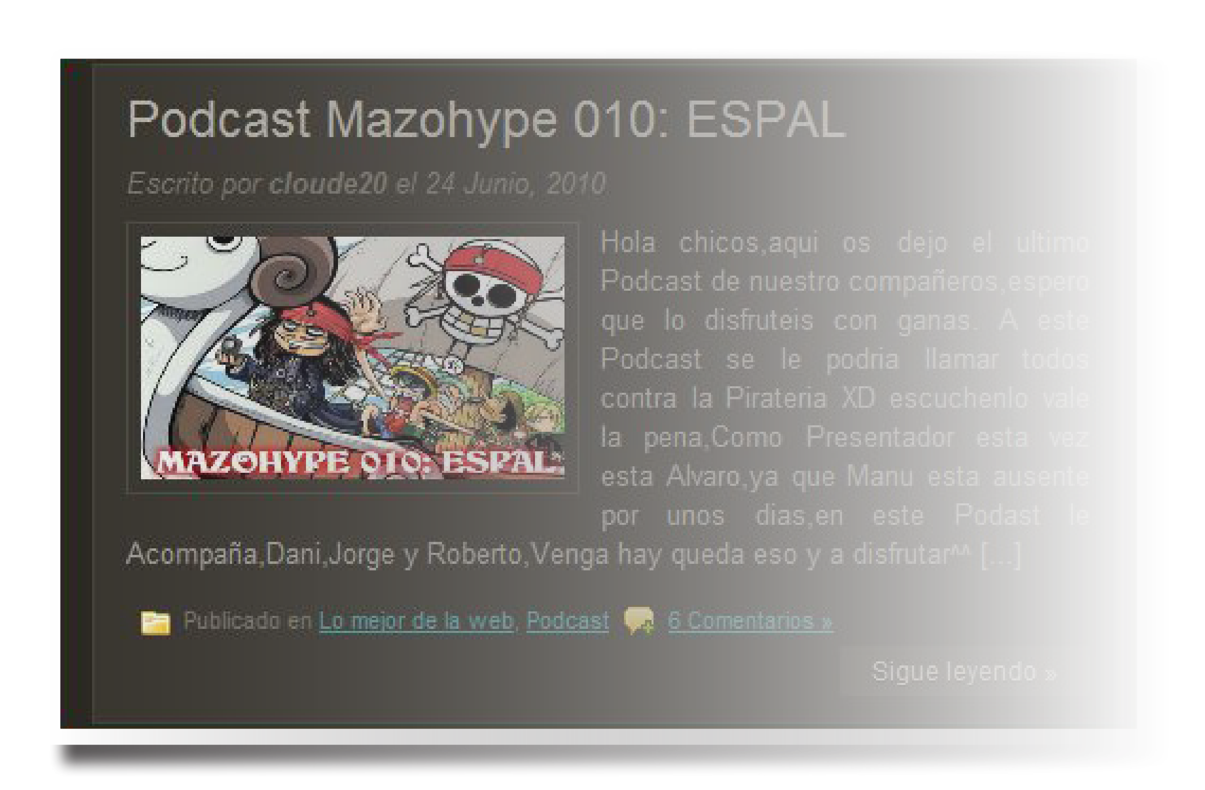

Historia


Traducción






ES UN PODCAST SOBRE VIDEOJUEGOS HECHO POR GENTE NORMAL Y CORRIENTE QUE TIENE UNA ACCIÓN EN COMÚN: PERDER HORAS DELANTE DE UNA VIDEOCONSOLA, ORDENADOR O MAQUINITA PORTÁTIL.



MAZOHYPE.NET



Una original apuesta de futbol para Wii

Por Cristina Usero

Os presentamos una nueva propuesta de DTP Entertainment, un juego de futbol para nuestra consola nintendo Wii, donde podremos pasar un buen rato lanzando penaltis, colando goles de cabeza e incluso regateando a nuestros oponentes.

Koch Media nos da la posibilidad de probar este título y de disfrutar del verdadero futbol en Wii. Fantastic Futbol Fan Party nos trae diez mini juegos con los que podremos pasar un buen rato en familia, con nuestros amigos y simplemente entrenando nosotros solos, aunque no podemos dejar de jugar al modo multijugador, el cual nos trae 3 opciones distintas: Modo fiesta, modo torneo y el modo libre.

El juego incluye un completo editor de personaje, pero para poder vestir a nuestro jugador con nuestra equipación preferida tendremos que superar los distintos niveles que nos trae el juego; con cada nivel superado iremos desbloqueando más y más objetos.

GRÁFICOS

FFFP brilla por su gran colorido, unas equipaciones acorde con nuestros colores y una afición preparada para darlo todo cuando saltamos al campo.

No estamos ante unos gráficos espectaculares, como un Final Fantasy, ni un Red Dead Re-



demtion, pero lo importante de este juego no es su calidad gráfica, sino la jugabilidad y la capacidad para darnos diversión.

De todas formas el juego incluye una gran cantidad de colores, y detalles en los personajes, como son sus ropas, bufandas, gorros, trompetas, y demás accesorios que son necesarios para un jugador de futbol o para un verdadero forofo de este deporte.

MÚSICA

Nada más comenzar una pegadiza canción que nos acompañara durante todo el juego, aunque los espectadores y aficionados de nuestro equipo no nos dejarán escucharla, ya que no pararan de gritar, tocar sus trompetas y de darnos ánimos para conseguir nuestros objetivos.

La BSO no es muy extensa, pero el juego si incluirá todos los sonidos que podemos escuchar en campos de futbol, como ya hemos comentado los aficionados juntos con nuestro buen juego serán los que darán la música ambiental.

JUGABILIDAD

Al puro estilo Wii Sport, podremos hacer que nuestro jugador remate, salte, chute, regatee y haga entradas moviendo nuestro nunchuk. Un rápido giro en el momento adecuado y nuestro jugador estará colando un bonito gol de chilena.Durante todo el juego haremos uso del giro de nuestra de muñeca para realizar todo lo que hemos comentado antes sin necesidad de usar las flechas direccionales.







Incluye 10 mini juegos que nos harán disfrutar de unas cuantas tardes con nuestros amigos. Podremos realizar remate con centros chus , penaltis, intentar aguantar más tiempo con el balón regateando a nuestros oponentes, correr a través del campo mientras nos persigue una manada de aficionados, e incluso ver quien lanza más lejos el balón después de una pronunciada carrerilla.

Un titulo con una dificultad relativamente baja, y una larga duración ya que podremos dedicar todas las horas que queramos a mejorar nuestro juego.

CONCLUSIÓN

Como conclusión podrimos decir que es un juego muy recomendado para divertirse en grupo, con los amigos o la familia, con mucho colorido, una afición con ganas de goles y unos mini juegos que nos tendrán entretenidos durante unas cuantas horas.

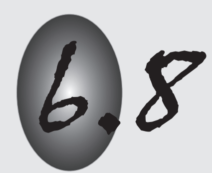








FANTASTIC FUTBOL FAN PARTY



GÉNERO:
MINI JUEGOS DEPORTES
DISTRIBUIDORA:
KOCH MEDIA
PLATAFORMA:
WII

Gráficos


Jugabilidad


Sonido


Historia


Traducción



CREATIVE FUTURE
GRATUITA
MAYO 2010
Nº4
CREATIVE FUTURE
Los SIMS 3
TRIUNFADORES
¡Tus sims ya pueden tener el trabajo de sus sueños!
RED DEAD REDEMPTION
PONTE EN LA PIEL DE JOHN MARSTON Y SE UN BANDIDO EN EL LEJANO OESTE
SUPER MARIO GALAXY 2
Vuelven las chicas de Dead Or Alive, esta vez en una isla paradisiaca
Vuelve Yoshi para ayudar a Mario a superar desafios y descubrir nuevos planetas.



METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

Por Alberto Angelina

1974, en plena guerra fría, el héroe conocido como Big Boss (título que consiguió tras derrotar a The Boss, madre de las fuerzas especiales) ha decidido crear un ejército sin patria ni gobierno al que obedecer, tras lo ocurrido en la operación Snake Eater. Este grupo de mercenarios es conocido como Militaires Sans Frontieres, precursores de lo que más tarde sería conocido como Outer Heaven, y venden sus servicios a diversos países. Uno de sus primeros clientes es Costa Rica, una nación sin ejército como dicta su propia constitución, que se está viendo invadida por un grupo militar de origen desconocido, con un amplio arsenal armamentístico. Pero lo que realmente convence a nuestro protagonista para ayudar a este país es una cinta de audio en la que se escucha claramente la voz de su mentora y que parece estar grabada después de lo acontecido en MGS3, lo que hace que, tanto él como nosotros, nos preguntemos si sigue viva. A partir de este momento, estaremos enganchados irremediablemente. A medida que avance la historia, nos iremos dando cuenta de que el asunto es más complica-

do de lo que en un principio nos podía parecer, y que hay muchos elementos externos involucrados, CIA, KGB, y como ya es habitual en la saga, las armas nucleares como principales protagonistas, y veremos cómo Big Boss, el héroe legendario se convirtió en el enemigo de América, y su organización logró desestabilizar el orden mundial.

Cuando se supo que Hideo Kojima, padre de la saga Metal Gear, estaba al frente del proyecto, no sólo como director del mismo pues el guión también es suyo, se despejaron las dudas de si se trataba de otro Portable Operations o de un nuevo Metal Gear tal y como lo conocemos. Tal es así, que el propio Kojima dijo en una entrevista: "Dado que sale en PSP no le di un número de forma oficial. Pero con el diseño del juego, la historia, el equipo al cargo y el presupuesto, se puede decir que es un gran proyecto. Habría sido el número cinco. No es una historia paralela ni un spin-off. No es como Portable Ops ni Acid". Y es que, el juego, recoge todos los aspectos positivos de los episodios anteriores: índice de camuflaje con diversos uniformes, el radar, la creación de nuestro propio ejército, mejoras de armamento, incluso para las escenas de vídeo entre misiones, se ha escogido una estética similar a la vista en Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel, donde debemos interactuar en ciertos momentos. El guión, como ya nos tiene acostumbrados Kojima, es sublime, está lleno de giros argumentales y aclara ciertos aspectos que se habían tanteado en los episodios anteriores, pero hasta ahora no se habían explicado.



Para que sea un juego atractivo y jugable en una consola portátil, la trama se ha dividido en misiones cortas (las principales para seguir la historia y las secundarias para mejorar nuestra



Base y ejército, que se van desbloqueando a medida que superamos las anteriores, tanto unas como otras pueden ser rejugadas en cualquier momento), sistema heredado de los Portable Ops, ya que de haber seguido la línea de los episodios de las consolas de sobremesa, habría resultado cargante, y en ocasiones un poco frustrante, al tener que dejar la misión a medias.





De esta forma, podemos jugar una misión corta en cualquier lugar, muchas de ellas en modo cooperativo con hasta otros tres jugadores, o gestionar nuestro ejército en la Mother Base, que es nuestro Cuartel General, entre misión y misión.

Y es que, éste es otro aspecto que conserva de los Portable Ops, la creación y gestión de nuestro grupo, aunque ahora es mucho más completo y divertido. Según vamos mejorando nuestra base y nuestro personal, podemos mejorar el desarrollo de nuevo y mejor armamento, vehículos u objetos, que nos ayudarán en nuestras misiones, para ello, deberemos ir reclutando nuevos miembros para nuestra organización o rescatando prisioneros en las misiones que vayamos haciendo, hasta el propio Kojima puede ser uno de nuestros soldados. Cada miembro tienes unas especificaciones que lo hacen más cualificado para un tipo de trabajo: médico, ingeniero, inteligencia, equipos de combate e incluso servicio de comedor, que sirve para tener una moral alta si nuestros hombres están bien alimentados. Y son genialidades como ésta, y otras muchas que no estaría bien desvelar para mayor disfrute de los jugadores, las que hacen de este juego el proyecto más ambicioso jamás creado para una consola portátil, hay momentos en el juego, en que te da la sensación de estar jugando a un juego de PS2. Además de que Kojima se encargara personalmente de dirigir el proyecto, no sólo supervisarlo como hizo en los Portable Ops o los Acid, el equipo que lo ha llevado a cabo está formado en gran parte por los encargados de realizar MGS4, de ahí que tanto su guión como sus apartados técnicos sean magistrales.







GRÁFICOS

Simplemente insuperables, muy difíciles de mejorar en la portátil de SONY. El modelado de los personajes es sobresaliente, al igual que los grandes escenarios, divididos por zonas para reducir tiempos de carga. Todos los aspectos, luces, texturas, están cuidados al detalle.

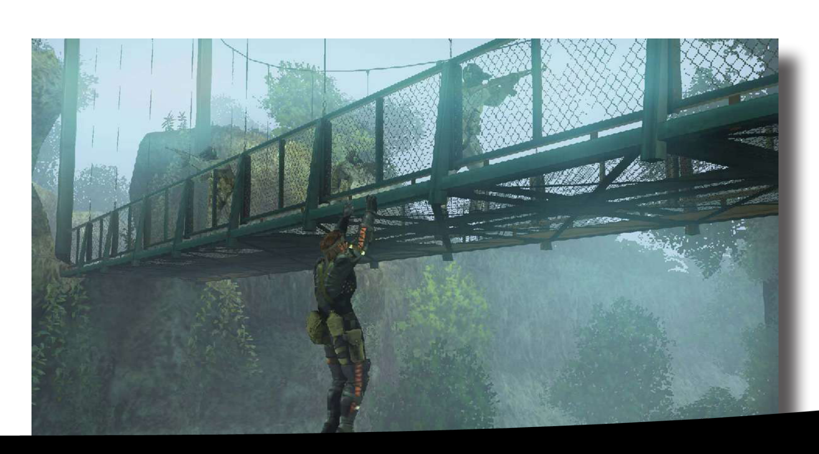
MÚSICA

Magistral la banda sonora y los efectos de sonido. Aunque esta vez no ha corrido a cargo de Harry Gregson Williams, las composiciones creadas por Kazuma Jinnouchi y Nobuko Toda nos meten de lleno en los momentos de acción, alerta o sigilo. Voces en inglés y textos y subtítulos en castellano. A estas alturas no nos sorprende un juego que no esté doblado, además resultaría raro no escuchar a Snake con la voz de otro que no fuera David Hayter. También hay personajes hispanohablantes que sueltan algunas frases en castellano, lo que hace que resulte más creíble y realista.

JUGABILIDAD

Aquí es dónde encontramos su punto flaco, no por el juego en sí, sino por la ausencia en la propia consola de un segundo stick para apuntar. Para suplir este inconveniente, se han creado tres tipos distintos de sistema de control, adaptables a casi cualquier jugador.







CONCLUSIÓN

EL JUEGO MÁS GRANDE Y AMBICIOSO PARA PSP

Estamos ante un Metal Gear en toda regla, no se trata de una explotación de la saga, como suele ocurrir con muchas franquicias en los productos que sacan para las consolas portátiles, algo que también ocurrió con ésta, pero que ahora han redimido para nuestra propia satisfacción. Se trata, pues, de una compra obligada para cualquier poseedor de una PSP y motivo más que suficiente para hacerse con una de estas portátiles para cualquier seguidor de la saga que aún no la tenga en su poder. Es un gran juego en todos sus aspectos, además de largo y rejugable, modo online, cooperativo... Aunque es apto para cualquier jugador, lo disfrutarán mucho más los seguidores de las aventuras de Snake.





METAL GEAR SOLID PEACE WALKER



9.7

GÉNERO: *ACCIÓN*
DISTRIBUIDORA: *KONAMI*
PLATAFORMA: *PSP*

Gráficos 9.9

Jugabilidad 9.5

Sonido 9.9

Historia 9.8

Traducción 9.7



Presentado por "EL PIRATA"

COZ

Antigua

Kaos

Ethos Theory

MetClan

21:00h.
Entrada Libre

Miércoles 11 de agosto 2010

Organiza:
Excmo. Ayto. Viana de Cega



Recomienda:



www.elpirata.com





FULLMETAL ALCHEMISTL

BROTHERHOOD

VIVE LAS NUEVAS AVENTURAS DE ESTA EXITOSA SERIE DE ANIMACIÓN

Por Coral Villaverde

Full Metal Alchemist Brotherhood ha llegado desde Japón hasta nuestra portátil, PSP, con el objetivo de intentar vivir las aventuras de esta exitosa serie de animación. La historia se basa en la relación de dos hermanos, Edward y Alphonse que se han visto afectados de forma casi mortal al intentar traer de vuelta a su difunta madre mediante el uso de la alquimia. En ese momento, Edward pierde un brazo y una pierna, y Alphonse pierde su cuerpo, por lo que su alma queda atrapada en una armadura. A partir de ahí, los hermanos comprenden que no se puede devolver a la vida a nadie y se convierten en alquimistas nacionales para buscar la piedra filosofal, con el fin de recuperar el cuerpo de Alphonse. Durante toda la historia tendrán que vencer a numerosos enemigos y se darán cuenta de la terrible historia que los rodea.

Se podría decir que el juego para PSP nos deja un poco como indiferentes en el transcurso de su historia. Antes y después de cada batalla, aparecerán escenas en las que varios personajes mantienen un diálogo que apenas da mucho detalles de la historia en sí. Y es que los fans de la serie, echaran de menos un poco más de profundidad.

Al principio del juego podremos usar a Edward o a Alphonse, y dependiendo de a quien escojamos, tendremos a uno o a otro de compañero. Desde el primer momento tendremos que ir superando numerosas batallas, y es que por cada batalla que ganemos o perdamos, recibiremos experiencia que nos hará subir



de nivel y que nos desbloqueará nuevos trajes y voces para personalizar a nuestros personajes-

Además, las batallas también nos otorgarán puntos que podremos usar para subir distintas habilidades, como fuerza, defensa…que serán esenciales para mantenerse vivo durante cada combate, que cada vez serán más difíciles. La duración del juego en sí es corta, pero una vez que nos lo pasemos, podremos volver a empezar el juego con otros personajes que se han desbloqueado durante el transcurso del mismo. De este modo podremos usar a otros como Roy Mustang y poder ver los diferentes sucesos y desde distintos puntos de vista. De esta forma seremos capaces de disfrutarlo tantas veces como queramos, tanto para conocer otras historias, como para obtener más extras. El juego cuenta con un modo de batalla libre, sin uso de historia, y de otro modo, el multijugador mediante la conexión ad-hoc, con la que podremos jugar con amigos, 2 contra 2. Algo que en general gusta tener para poder disfrutar todavía más.



GRÁFICOS

Los gráficos son buenos pero podrían haber dado más de sí, ya que no se aprovecha ni mucho menos las características de la consola y los escenarios haber sido más profundos y desarrollados y no tan falto de detalle, porque lo único que tiene suficiente es color pero apenas veremos objetos o características del escenario. Se echa de menos ver más zonas conocidas.

MÚSICA

La música es simplona, algo que se podría haber elaborado más o que se hubieran usado temas del anime. Su traducción tiene un punto malo y punto bueno. El punto malo es que nos viene en inglés, aunque si es verdad que no es muy difícil entenderlos, pero no habría estado nada mal que se hubieran esmerado un poco más y haberlo traído en español para gusto de todos.

>>











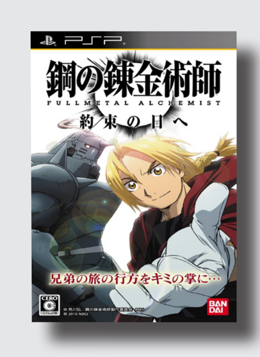
Su punto a favor, es que las voces vienen en japonés, por lo que podremos disfrutar de sus voces originales. Algo que se agradece bastante.

JUGABILIDAD

El sistema de combate es sencillo, y es que tendremos que mantener pulsado el botón R para hacer uso de nuestras dotes como alquimistas. Podremos a la vez realizar ataques combinados con nuestro compañero de batalla que serán muy importantes para ganar. Lo malo es que el sistema podría haberse aprovechado mucho más.

CONCLUSIÓN

Para finalizar, podríamos decir que Full Metal Alchemist Brotherhood ha sido creado con el fin de intentar tener a todo el mundo medio contento, no centrándose mucho en los seguidores de la serie. Un título de peleas que no llega a ser muy grande, pero que intenta hacernos disfrutar junto a los personajes que han hecho tan famosa a este anime.



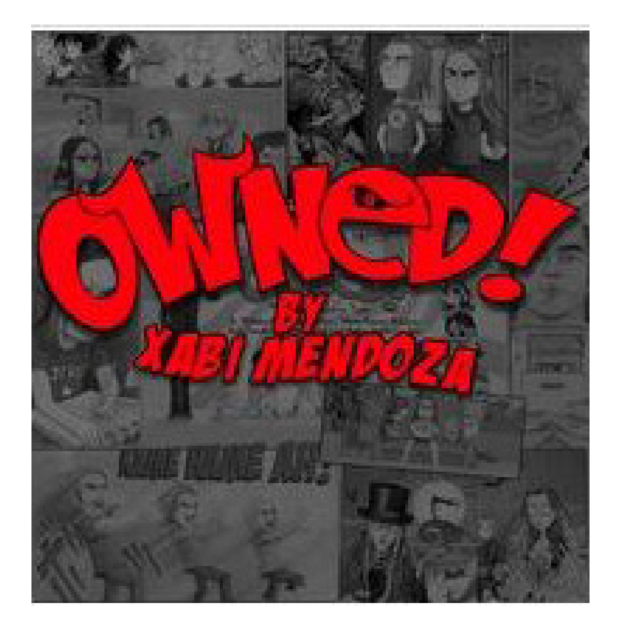
FULL METAL ALCHEMIST BROTHERHOOD



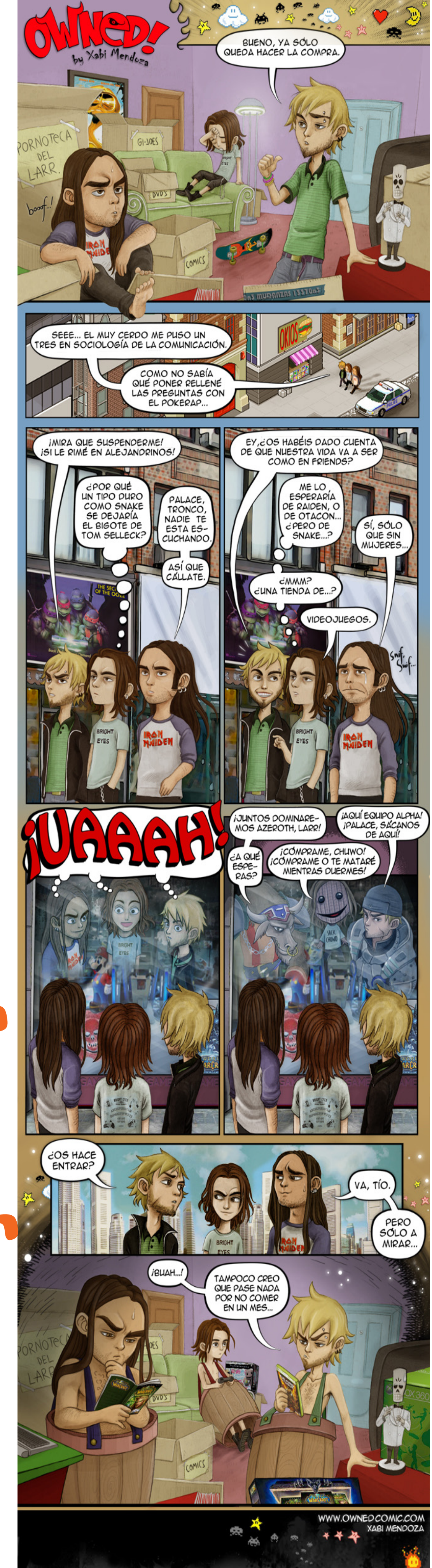
GÉNERO: *ARCADE (PELEAS)*
DISTRIBUIDORA: *BANDAI*
PLATAFORMA: *PSP*

Gráficos 7.0
Jugabilidad 7.0
Sonido 6.0
Historia 6.0
Traducción 7.0





Para aquellos que todavia hoy, cuando la infancia se ve tan lejana, siguen invirtiendo gran parte de su tiempo en dejar volar su imaginaciOn





UNA HISTORIA ADICTIVA, EN EL SALVAJE OESTE.

Por Pedro Garcia

Este juego, está muy bien ambientado en la época, y logrará introducirnos en un mundo lleno de bandas y vaqueros, en el cual solo existe una ley, ¡que sobreviva el más fuerte! Para ello contaremos con un amplio arsenal de armas: revólveres, escopetas, fusiles, fusiles de precisión, cócteles molotov… Otra cosa que está muy lograda y le da a este juego un mayor dinamismo es que sentiremos como todo a nuestro alrededor se mueve, con un nivel bastante realista. Desde un atraco a un banco, pasando por una mujer maltratada en medio del pueblo y finalmente lo que más realismo le da son los animales, pues hay más de 30 especies (búfalos, halcones, lobos, osos, coyotes, armadillos…) y cada una con un comportamiento característico. La historia, como no podía ser menos también es muy buena, y nos logrará mantener, con ganas de saber más sobre este juego. Nos contará la historia de John Marston, un antiguo fugitivo que fue engañado por sus compañeros de fechorías y abandonado medio muerto. Por ello decide vengarse de ellos y no descansar hasta verles muertos o encerrados entre rejas, pero por el camino tendrá que ayudar a la gente para ganarse su confianza y conseguir nuevos aliados. Todo esto lo hará del lado de la ley por lo que si se nos ocurre robar o matar a gente inocente se nos perseguirá y se nos encerrará en la cárcel hasta que hayamos cumplido nuestra condena.

UNA HISTORIA CASI ETERNA

Se dice rápido pero la verdad es que este título de Rockstar Games tiene muchas horas de juego y multitud de posibilidades diferentes para hacer y no aburrirnos en ningún momento. Además de una historia principal muy, muy lograda contará con unas cuantas misiones secundarias que harán todavía más redonda la oferta de este juego. Las misiones, tanto las principales como las secundarias serán de lo más variadas, algunas serán simplemente un tiroteo o defender una zona del asalto del enemigo pero otras no estarán tan dirigidas a la acción y estarán hechas para pasar más con sigilo y pensando cada movimiento. El último apartado de la historia de este juego, y que hace que la vida de este título se alargue ampliamente son los mini juegos de muy variadas clases y para todos los gustos. Habrá Póker y Blackjack, en los que podremos apostar y demostrar nuestra habilidad frente a nuestros rivales para ganar algo de dinero, también habrá pulsos o juegos de cuchillos en los que deberemos pulsar los botones en el orden correcto. Finalmente, un mini juego que no podía faltar era la doma de caballos que puede ser espectacular. Con todo, a pesar de su larga duración no nos resultará repetitivo en ningún momento ni nos parecerá como si estuviéramos teniendo un dejavu. Cada misión tendrá un soplo de aire fresco respecto al resto y no nos aburrirá por su similitud por lo que avanzar en la historia de este juego no será una tortura sino que será como un agradable y tranquilo paseo.







GRÁFICOS

Otro de los puntos fuertes de este juego es su apartado visual, parecerá que estamos en el cine viendo una película del oeste. Y todo esto usando el mismo motor gráfico que se usó en el GTA IV, hace 2 años. Una de las pruebas de que los motores gráficos no se quedan desfasados rápidamente y que si un estudio se esfuerza, con un motor de hace un par de años se puede hacer una verdadera obra de arte. El juego mostrará amplios escenarios áridos, típicos de los westerns y no ralentizará en ningún momento su velocidad ni tendrá largas esperas por cargas entre misiones. En este juego también podremos observar un nuevo motor gráfico que recrea con una precisión asombrosa los impactos de las balas en el cuerpo de nuestras víctimas, de tal forma que si disparamos a una persona entre los dos ojos al acercarnos a ver el cadáver veremos claramente el agujero de la bala entre ceja y ceja.

MÚSICA

Otro de sus mejores aciertos pero también uno de sus mayores fallos es el apartado sonoro. Nos envolverá con los sonidos más típicos de esta época, música tranquila interpretada en un viejo piano de un bar para las ciudades y música verdaderamente emocionante para las escenas de acción o duelos. Pero como decía su mayor fallo está también en el apartado sonoro, y es que este juego está únicamente en ingles subtitulado al español, de no ser por este detalle este juego podría haber sido el primer juego en lograr la nota perfecta.

JUGABILIDAD

Este juego tiene un sistema de control de lo más simple, a los pocos minutos de comenzar el juego notaremos que ya controlamos perfectamente a nuestro vaquero y que somos capaces de superar con el cualquier tarea que nos pongan. Su mecánica será la típica de los shooters en tercera persona y no faltarán las numerosas coberturas para ponernos a salvo del fuego enemigo aunque sea solo





para recuperar fuerzas antes de comenzar un devastador ataque. Deberemos escogerlas bien pues aquellas que sean muy bajas apenas nos cubrirán y darán la sensación de que no hay nada entre nosotros y nuestro enemigo que nos disparará sin problemas ni obstáculos entre ambos. Otro apartado que es una obligación comentar pues será muy utilizado a lo largo de toda la historia es el control del caballo. Este control es el mejor nunca visto en un juego, parece que sus creadores se han propuesto lo mismo que hicieron con los coches en el GTA 4, darle un control realista y sencillo de controlar pero que no fuera excesivamente sencillo. Desde el caballo podremos realizar peleas, persecuciones, capturas a bandidos con el lazo, domas de otros caballos… es decir que se pasarán muchas horas de este juego a lomos de un caballo lo cual resultará muy sencillo y agradable.

CONCLUSIÓN

En conclusión, este juego es uno de los imprescindibles del catálogo actual de los videojuegos y si te decides por comprarlo no te decepcionará, más bien te sentirás orgulloso de haber jugado a un juego tan completo como este, tanto por su historia al estilo western, como por la representación que hace de un mundo abierto totalmente vivo con unos de los mejores gráficos vistos hasta la fecha en un videojuego.



RED DEAD REDEMPTION

9.7

Género: *Aventura, shooter en 3ª persona*
Distribuidora: *Take-Two*
Plataforma: *PS3, Xbox 360*

Gráficos



Jugabilidad

9.7

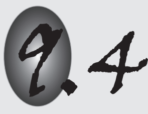
Sonido



Historia



Traducción





ABROCHATE EL CINTURON PARA LA CARRERA DE TU VIDA, ¿ESTAS PREPARADO?

POR DAVID VAQUERIZO

Preparado para el reality de tu vida. Si tu respuesta es sí y eres un amante de la velocidad, la acción y la destrucción este es tu juego. Disney interactive studio nos trae esta bestia que mezcla trepidantes carreras con la más pura acción Hollywoodiense, ¿Arrancamos?

Los creadores de Pure nos traen ahora este nuevo título: Split second, que hará las delicias de los amantes de los árcade. La historia se basa en un reality show, serás uno de los participantes y tu objetivo es simple: ganar las carreras, para ello iras superando trepidantes episodios cada temporada clasificándote para el episodio final y ganando este te clasificaras para participar en la próxima temporada.

Las carreras mezclan la mejor velocidad y acción imaginable, ¿No te lo crees? Estas son unas palabras que describen bastante bien lo que encontraras: Acción, explosiones, choques, adelantamientos, destrucciones… Todo digno de la mejor película Americana, pero ni el mismísimo John McClane en la jungla de cristal podría lograr tanta destrucción.

La audiencia espera ansiosa cada nuevo episodio, ¿hoy que será?, ¿carrera?, ¿eliminación? Da igual el tipo de episodio que

sea lo que si podemos asegurar es que el final será explosivo y más de uno no llegara a la meta.

En una categoría tan trillada como los juegos de conducción, parece que Split second sobresale por encima del resto, trayéndonos novedades y un nuevo estilo de carrera que gustara a más de uno.

GRÁFICOS

El apartado gráfico, es uno de los puntos fuertes del atractivo de este juego, un conjunto magnifico que hace que sean muy vistosos y sobre todo espectaculares.

Durante todo el desarrollo del juego, las explosiones y destrucciones serán lo más habitual y una gran optimización de los fotogramas por segundo logra que no haya parones inesperados por tal cantidad de efectos, esto nos brinda un disfrute muy bueno con una fluidez excelente.

Ya desde el inicio vemos que el menú principal tiene una interfaz en movimiento bastante lograda y que presagia lo que pasara dentro de las carreras. Los escenarios son amplios y cargados de elementos bastante detallados, es decir que la ambientación es muy buena, quizá se eche de menos los efectos atmosféricos, ya que siempre hará sol, y no lloverá y tampoco se hará de noche. La iluminación es fantástica, maquillando los posibles defectos de las texturas, obviamente los gráficos son una unidad y como unidad son muy buenos, pero por separado puede que fallen las texturas un poco, si pausamos el juego y miramos detenidamente el asfalto, una pared o cualquier elemento veremos que es muy sencillo y que por sí solo no sería nada, pero la suma de todo hace un total impresionante, los desenfoques están bastante logrados, dando una buena sensación de velocidad aunque estos sean mínimos, también destacan los tonos saturados que harán el juego mucho mas vistoso. Pero toda esta apuesta de efectos no significa que algunos jugadores no puedan disfrutar de ella, ya que con un equipo medio podremos disfrutar perfectamente del juego, y con un equipo más avanzado podremos explotar al máximo todas sus características y tener una experiencia de juego perfecta.











MÚSICA

La música es aceptable, la banda sonora no es que destaque y es bastante monótona, pasara desapercibida prácticamente durante el desarrollo del juego, por otra parte los efectos son bastantes buenos, las explosiones, destrucciones, rugidos de los motores y chirríos de las ruedas al derrapar están muy logrados y dan muy buenas sensaciones cuando conducimos. Estos efectos son otro puntito mas para el juego ya que harán que entres en la carrera, escuches nítidamente lo que ocurre a tu alrededor, y sepas si se te viene algo encima o has destruido a un oponente.

JUGABILIDAD

El juego tiene un marcado estilo árcade, este será un buen aliciente para sus seguidores y para los que no desean tener que practicar demasiado para optar a la victoria. Al ponernos al volante del coche tendremos la posibilidad de interactuar con los escenarios en plena carrera, destrozando edificios, explotando camiones o soltando bombas desde helicópteros, si es verdad que la interfaz es muy sencilla, una barra de carga de energía a soltar cuando el escenario nos dé la opción, este sistema puede hacerse aburrido en poco tiempo, pues las opciones suelen ser muchas veces las mismas y el método de interactuar con ellas igual, la carga de energía únicamente se gana de dos formas: derrapando y utilizando la maniobra del rebufo, lo cual no deja mucho margen a la improvisación, ya que podrían haber utilizado los numerosos objetos destruibles que se encuentran en los circuitos (conos, papeleras, farolas...).





Las carreras están limitadas a 8 jugadores, esto puede molestar a algún aficionado, aunque la IA de los competidores es buena y las carreras son muy igualadas, la rivalidad durara hasta el último metro, los intentos de destrucción son mutuos, recuérdalo.

Como posibilidades de juego tenemos el individual en modo historia o partida rápida, multijugador online, a través de la red local y un sistema de pantalla dividida para jugar en la misma máquina, este sistema parecía haberse olvidado en los títulos de PC últimamente y será un gran aliciente para los pilotos que jueguen en su PC.

CONCLUSIÓN

En definitiva este es un juego para los que buscan pasar una tarde entretenida, ya sea jugando solo o con algún amigo, la acción desde el primer momento garantiza un pique constante y un afán de adelantamiento de los oponentes, pero si buscas un juego que te satisfaga más a largo plazo, no parece que este sea un título muy recomendable, pues aunque sus efectos y desarrollo sean buenos, se terminara haciendo aburrido por lo repetitivo de algunos elementos.



SPLIT SECOND

6.7

GÉNERO:
CONDUCCIÓN
DISTRIBUIDORA:
DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
PLATAFORMA:
PC

Gráficos 8.5

Jugabilidad 8.0

Sonido 6.5

Historia 5.0

Traducción 7.0





Por David Vaquerizo

Dos soldados, dos profesionales, dos técnicas, pero un mismo objetivo, derrocar a un dictador latinoamericano, en esta original apuesta de City interactive, nos traen un shooter pero con un toque bastante novedoso, tendremos que convertirnos en unos expertos tiradores, y en unos expertos estrategas teniendo que planificar los disparos que vayamos a hacer hasta lograr el objetivo, persiguiendo hasta dar muerte a dictador, siguiéndolo por todas las frondosas selvas que hasta conseguir nuestro objetivo.

¿PREPARADO PARA CONSEGUIRLO?

Antes de empezar debes estar dispuesto a planificar estrategias, ser sigiloso, ser preciso y nunca adelantarte, estas son las reglas para salir victorioso en este juego.

GRÁFICOS

En este aspecto el juego está muy logrado, los gráficos bien me recuerdan al famoso Crysis, nuestro personaje se moverá por amplios escenarios cargados de detalles, selvas frondosas y detalladas, lejanas montañas, lluvias... es decir que todo lo que respecta al apartado artístico es espectacular.

Ahora analicemos punto por punto las distintas partes, las texturas son aceptables, tienen bastante detalles y al abundar muchas distintas en conjunto son estupendas; El tema de iluminación y sombras está bastante logrado, mas cuando tenemos tantos elementos en los

escenarios, el efecto de la lluvia es bastante malo, siendo este demasiado exagerado y haciendo que los escenarios se tilden demasiado brillantes cuando la lluvia está en su apogeo, pareciendo todo de plastilina.

La ambientación de los días es muy realista, con buena recreación de los rayos del sol y la noche con sus zonas iluminadas por la luna.

Por último y no menos importante, sino al contrario, esta el efecto de la cámara bala. Al disparar a un enemigo a la cabeza, una cámara seguirá a la bala hasta el impacto de esta, esta cámara es espectacular, siendo uno de los puntos más atractivos y curiosos del juego.

MÚSICA

En el apartado de la banda sonora, esta parece estar completamente integrada con el desarrollo del juego, siendo tranquila cuando debe serlo, con toques de tensión cuando vamos agazapados, y acelerada cuando nos atacan, es decir, como tenía que ser, del lado de los efectos, estos están muy bien conseguidos, con pisadas, disparos, crujidos y el resto de sonidos que debería haber en cada situación, siendo siempre muy realistas.

NO OLVIDES ESCUCHAR LOS GRILLOS CUANDO PEGUE FUERTE EL SOL EN LA SELVA.

Por último las voces son buenas y fluidas, escucharemos diálogos entre los enemigos en español, con un perfecto acento latinoamericano, aunque estos sean un poco repetitivos.

JUGABILIDAD

La jugabilidad tiene puntos fuertes y puntos flacos, por un lado, la magnifica cámara bala, con la que disfrutaremos derribando a los enemigos, también es un buen punto el manejo de dos soldados distintos y sobre todo la mira del francotirador, con la que tendremos que compensar, distancia, viento y demás factores que influyan en la trayectoria de la bala.







Por el lado de los puntos flacos, tenemos unas grandes limitaciones en los escenarios, estos son amplios, pero visualmente, a menudo nos encontraremos con vallas invisibles, que no nos dejaran avanzar, y otra vayas visibles que no podremos atravesar bien por no estar permitido, o bien por la limitada y básica capacidad de salto del personaje.

Cabe destacar que el juego nos durara alrededor de diez horas según fuentes oficiales, y queda comprobado por mí, que mas o menos es así, al principio costara cogerle el ritmo básicamente por que los aficionados a los shooters, no estamos tan acostumbrados a escondernos y planificar tanto el disparo a los enemigos, pero una vez le cojamos el truco, prometo que os encantara y al cumplir el objetivo, acabando con el dictador, os quedareis con ganas de mas.

CONCLUSIÓN

Este juego promete unos buenas ratos, en los que nos convertiremos en un francotirador experto en el que perseguiremos por frondosas selvas repletas enemigos un objetivo, siendo cada vez más certeros, aprendiendo de los errores y llegando al final siendo un soldado de elite, preparado para pasar desapercibido y lograr lo que se proponga.





SNIPER GHOST WARRIOR

7.9

GÉNERO:
ACCION
DISTRIBUIDORA:
CITY INTERACTIVE
PLATAFORMA:
PC

Gráficos
9.0

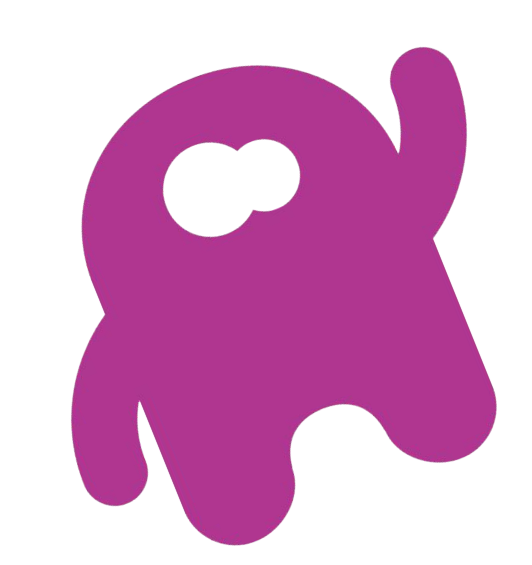
Jugabilidad
8.0

Sonido
8.5

Historia
7.5

Traducción
6.5





8, 9 Y 10 DE OCTUBRE



















































Por Alvaro Naranjo

A pesar de que originalmente era complicado encontrarse juegos de carreras con historia, se está poniendo mucho empeño en que hasta este género tenga su propio argumento. Lo vivimos hace ya años con los Need for Speed, y más recientemente con Colin McRae Dirt, o ahora el juego que nos ocupa. El trasfondo de esta ocasión consistirá en empezar desde el escalón más bajo de la clasificación, ayudados por un mecánico que busca que alguien especial triunfe, ya que él no pudo, y deberemos completar todas las pruebas para hacernos con el título de campeones . La historia realmente no es más que un pequeño aliciente para aquellos que no disfruten del modo online, o del modo edición, los dos pilares donde el juego realmente explota sus posibilidades. Eso sí, tendremos que ir completando la historia si queremos aprovechar al máximo el editor, ya que con los objetivos normales y los extras de cada carrera iremos desbloqueando nuevos objetos. Aprovecho este apartado para hablar también del citado online que tiene este juego. Según entremos en este modo, nos dejará en una plaza con varios lugares a los que entrar: un museo donde estarán expuestos los mejores pilotos y coches que hayan creado otros usuarios, el editor, una sala con vídeos, y por otra parte la zona de acción: un punto desde donde continuar la historia, o el centro neurálgico de las carreras online. Desde este último será donde más disfrutemos, enfrentándonos online contra otros usuarios. Aquí el juego dejará de tener fin, ya que es raro que nos cansemos de competir, y de tratar de ganar carreras, además que el hecho de que un rival te haya tirado unos misiles, o una onda encima, te hará picarte más y más para que la siguiente ocasión seas tú quien use esas armas, y ya os digo que hace falta práctica: mi primera carrera acabé sexto de ocho participantes.

GRÁFICOS



Estamos hablando de un juego con aspecto infantil, con una clara influencia de Mario Kart y de Little Big Planet, por lo que es difícil analizar la calidad gráfica. Aun así, los modelados están muy cuidados, sin dientes de sierra, de hecho podremos acercarnos mucho a nuestro personaje y su coche, y veremos que hasta en las distancias cortas han vigilado que se vea bien el juego. Los escenarios (aunque los veremos poco porque estaremos mirando más a la pista salvo en contadas ocasiones) están muy mimados, con bastantes detalles. Disfrutaremos de puertos, circuitos en el campo, ciudad, etc. Por lo que variedad tendremos de sobra. Los efectos de luz al usar las armas o el turbo quedan perfectamente integrados con el aspecto del juego, por lo que podemos decir, que en este aspecto, ModNation Racers cumple, y más que de sobra.



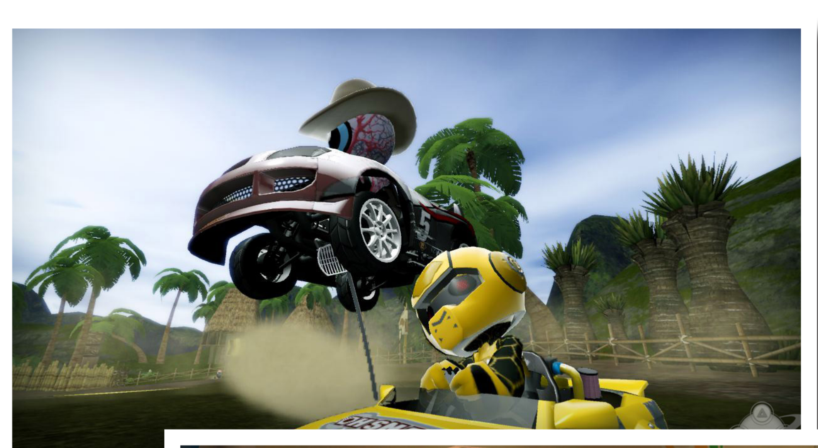
MÚSICA

Para mi gusto, el aspecto menos relevante del juego. Igual que en otros juegos similares, como Mario Kart, tendremos música de fondo en cada carrera, en los menús, en la plaza online… pero por no dejar el juego "mudo" en ese aspecto, ya que será a lo que menos caso le hagamos. Estaremos antes pendiente de los derrapes o de deleitarnos con todo el escenario que vemos tras un gran salto, que de escuchar esa musiquilla de fondo que nos acompaña. Aun así, la música también está adaptada al juego, melodías sencillas, animadas, propias de un colorido juego como este, pero como ya digo, que se difuminarán en muchos casos porque no prestaremos atención a lo que escuchamos.



JUGABILIDAD

Sin duda, la clave de ModNation Racers es su jugabilidad, y sus posibilidades. Y es que antes de ponernos a correr, nos pasaremos minutos e incluso horas, delante de su brutal editor. Podremos editar absolutamente todo: piloto, coche y circuitos. El placer de tener un corredor que se parezca lo máximo posible a nosotros o a nuestro héroe favorito (Spider-Man, Iron-Man, en mi caso el Shinigami de Death Note, Ryuk), corriendo sobre un coche creado desde cero y totalmente a nuestro gusto, cambiando el color, la carrocería, y pudiendo añadir pegatinas, accesorios, objetos que tengamos o que vayamos desbloqueando como ya he dicho gracias al modo historia, y ya una vez tengamos al piloto sobre el coche que hayamos creado, hacer que dispute una carrera sobre nuestro propio circuito, con las curvas, desniveles y trampas que hayamos querido poner. La libertad de creación es casi infinita, es difícil cansarse de crear cuando puedes hacer tantas cosas diferentes de una forma tan sencilla (aunque si queremos resultados espectaculares, tendremos que dedicarle tiempo).











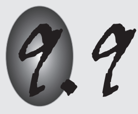


MODNATION RACERS

8.5

GÉNERO: *CARRERAS*
DISTRIBUIDORA: *SONY*
PLATAFORMA: *PS3*

Gráficos 8.5
Jugabilidad 9.5
Sonido 7.0
Historia 8.0
Traducción 9.9



CONCLUSIÓN

Considero este juego necesario en cualquier colección de PS3. ¿Por qué? Pues porque no hay ningún título similar a día de hoy en el catálogo, salvo el Sonic & Sega All-Star Racing, pero el título que nos ocupa me parece que tiene bastante más calidad. Segunda razón para comprarlo, mucha gente disfrutó con el editor de Little Big Planet, y con éste no les faltará entretenimiento, ya que como digo las opciones son casi infinitas. A todos los aficionados a las carreras seguro que más de una vez se nos ha ocurrido algún circuito que hemos dibujado sobre el papel... ¡pues es hora de hacerlo realidad! También decir que la diversión de este juego pocos la alcanzan. Tiene rastros de Mario Kart, Crash Tag Team Racing, pero al final con un estilo único, y gráficamente superior a todos los demás de su línea. Igual la idea no es nueva, pero han sabido darle una vuelta de tuerca más al concepto para que los que ya somos asiduos a estos títulos, tengamos la sensación de probar algo nuevo y no sólo un refrito más.



SINGULARITY

Por Oscar Martinez

Singularity es la próxima entrega de Activision que, en colaboración con Raven, nos enseña una historia de ciencia ficción en la que nuestro manejo del tiempo será, sin duda, nuestra mejor arma. La historia tratará sobre Nate, un piloto estadounidense del año 2010, que viaja a Katorga 12, a una isla cercana a las costas de Rusia, para investigar y evitar un posible Chernobil. Durante el modo historia nos iremos moviendo entre el presente (2010) y el pasado (1950), e iremos descubriendo lo que pasó en esa isla, de cómo durante la Guerra Fría, La Unión Soviética descubrió un nuevo elemento, el E99, y Stalin, su líder, intentó probarlo para así poder aventajar a EEUU, pero el experimento tuvo consecuencias catastróficas, mutando a toda la gente de su alrededor o cambiando la edad de su estructura celular. Nate tendrá que usar este elemento, adherido al TMD (sofisticado aparato que sirve para controlar tiempo y espacio) junto con su habilidad disparando para poder descubrir la verdad y poder abandonar esta isla maldita. Pero seguro que algunos piensan que este juego será un juego tipo TimeShift, en el que puedes parar el tiempo, ralentizarlo o retroceder a voluntad, no, en este no, aquí no controlamos el tiempo, sino que somos víctimas suyas, nos moveremos del año 2010 y al año 1950 a voluntad del tiempo y no volveremos al presente

Preparate, llega un shooter que te hara saltar del sofa. Disparos, control del tiempo y dos pocas diferentes seran sus claves.

hasta que este quiera o hasta que se nos acabe el tiempo, nuestro TMD nos permite modificar el estado temporal de los objetos (devolverlos a su forma original o envejecerlos hasta que se destruyan), controlar la trayectoria de las balas(veces limitadas), matar a nuestros enemigos usando una onda expansiva, lanzándoles objetos, convirtiéndolos en mutantes o provocando un rápido envejecimiento hasta convertirlos en cadáveres o el proceso contrario, rejuvenecerlos hasta incluso antes de ser un espermatozoide (de cualquier caso una muerte horrible), pero no nos permite parar el tiempo o tener un control completo de este.

GRÁFICOS

Singularity cuenta con unos gráficos dignos del mismísimo Call of Duty, que nos introducirán en la historia enseguida. También hay que tener en cuenta las espeluznantes muertes que podemos crear con nuestro TMD, en las que podremos ver como envejecemos, rejuvenecemos o mutamos a nuestros enemigos, algo bestial. Otro punto a favor es la cámara lenta que tendremos que usar para manejar la trayectoria de la bala, que nos dará la impresión de controlar completamente la bala, aunque solo podamos modificar su trayectoria. Y esto sin contar el completo cambio que se puede apreciar en el entorno cuando cambie la época inesperadamente.



MÚSICA

Este juego contará con una música que intentará introducirnos aún más en la partida, una música llena de suspense. ¿No me creéis? Escuchar la canción Stormbreaker de Paul Reeves y Vasco, os va a sorprender bastante. Y además esta será del tipo de música que oiremos en este juego, música de suspense que nos ayudará a estar en tensión para enfrentarnos a todos nuestros enemigos.



JUGABILIDAD

E aquí lo mejor. En Singularity podremos contar con todas las variables de cómo matar a nuestros enemigos, desde hacerles tragar plomo como en un shooter normal hasta todos los tipos de muertes que nos proporcionará el TMD. También un punto a su favor la velocidad de cambio entre el arma y nuestro TMD, lo cuál nos ahorrará esos pesados segundos en medio de un tiroteo para poder defendernos con nuestro arma de fuego o usar otro tipo de “arma”. Tampoco nos olvidamos de los puzzles que tendremos que resolver para continuar, por ejemplo, si tenemos que alcanzar la orilla opuesta del río a lo mejor tendremos que restaurar un puente entero para poder cruzarlo, o tendremos que hacen lo mismo con unas escaleras para poder subir o bajar de planta o para alcanzar un saliente. Hay que admitir que es un poco irritante cuando estas en uno de esos momentos, estilo Tom Raider o Uncharted, en los que tienes que hacer algo pero no sabes que, y en este juego se destacan, pues nos tendremos que fijar mucho en los objetos de nuestro alrededor para poder ave-

CONCLUSIÓN

Realmente este tiene una jugabilidad similar a la del ya nombrado TimeShift, aunque repito, aquí no paramos el tiempo, sólo modificamos su influencia sobre lo que nos rodea.



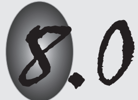


SINGULARITY

8.5

GÉNERO: *SHOOTER, CIENCIA FICCIÓN*
DISTRIBUIDORA: *SONY*
PLATAFORMA: *PS3, XBOX 360, PC*

Gráficos
7.8

Jugabilidad

8.0

Sonido

7.9

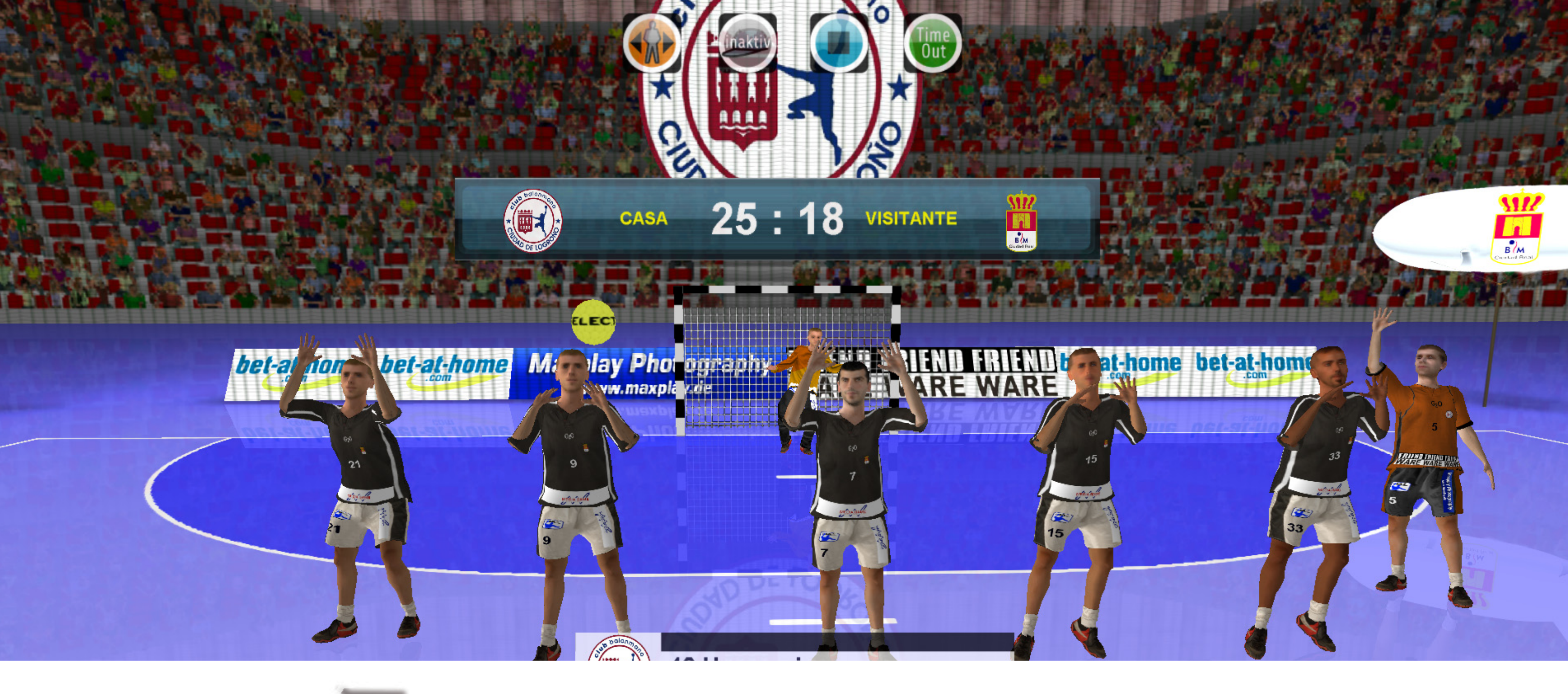
Historia

8.5

Traducción

8.5


Zona del Gamer



HANDBALL MANAGER 2010

EL MANAGER DE BALONMANO

Por Francisco J. Diaz

Un juego novedoso entre los deportivos, estas ante Handball Manager 2010, un juego en el que nos pondremos en el cuerpo de un manager de balonmano con ganas de llegar muy lejos en las lista de los mejores.

Friendware nos trae este juego, que hasta el momento es el manager de balonmano más vendido en Alemania, ya que incluye el sello oficial de la liga ASOBAL. Elige un equipo y consigue obtener todos los títulos tanto nacionales como internacionales

Desde el principio tenemos opción de crear nuestro propio equipo o elegir uno de la liga ASOBAL, tanto siendo su manager como el entrenador del club. Elige las mejores tácticas, ficha sin parar y encárgate de crear un verdadero merchandasing de tu equipo para obtener dinero. Si no te convence el balonmano masculino, el juego también incluye el género femenino para que juguemos con nuestro equipo preferido y en la categoría que más nos guste. Cabe destacar que el juego ha sido apadrinado por Valero Rivera, que es el seleccionador actual de nuestra selección de balonmano.

GRÁFICOS

En temas de gráficos no podemos valorarlo mucho ya que en ningún momento jugamos algún partido, porque como ya hemos comentado es un manager y lo importante es la gestión de nuestro equipo.

Tal vez podríamos valorar el diseño del gestor de nuestro equipo, las equipaciones, los logos y algunas cosas más y en ese caso los detalles están bastantes conseguidos.

MÚSICA

Con una música atractiva nos ayuda a pasar las horas que dedicaremos a realizar cambios, estrategias, y demás gestiones del equipo. Olvidaros de poner youtube de fondo o esa radio que tenéis sobre la mesa cuando os ponéis a jugar algún juego con música sosa o suave ya que como hemos comentado podremos disfrutar de un alegre rato escuchando la banda sonora de este juego. Una parte buena que tiene el juego, es que aunque viene desde Alemania está totalmente traducido al castellano.

JUGABILIDAD

Más que jugabilidad esta vez hablaremos de funcionalidad del juego, ya que el juego no trae opción para jugar si no para realizar la gestión de un manager. El juego incluye más de 10.000 jugadores con habilidades individuales, con lo que podremos personalizar o mejor dicho entrenar a un jugador en particular para que mejore en lo



que más nos interese. Tendremos opción de gestionar nuestra cantera para hacer que los jugadores mejoren antes de llegar a nuestro equipo principal.

Si en algún momento nos cansamos de llevar el equipo y queremos descansar de nuestro entrenamiento, tendremos opción de llevar la vida personal del manager: concertarle citas, casarse si consigue conquistar a alguna chica, tener hijos y cuando sean grandes convertirlos en jugadores de nuestro equipo.

Tendremos la oportunidad de realizar distintas tácticas para equipos o solamente con un jugador haciendo uso del control absoluto de posicionamiento, 16 movimientos tácticos ya creados y de personalizar los nuestros.

CONCLUSIÓN

Recomendamos este juego para los aficionados de la liga ASOBAL o los "Manager" porque podréis escoger vuestro equipo preferido, y personalizar todas las tácticas y estrategias para conseguir el primer puesto en la clasificación.





HANDBALL MANAGER 2010

6.0

GÉNERO: *DEPORTES*
DISTRIBUIDORA: *FRIENDWARE*
PLATAFORMA: *PC*

Gráficos 5.0

Jugabilidad 7.0

Sonido 6.0

Historia 5.0

Traducción 9.9



BATMAN ARKHAM ASYLUM

Game of the Year de "Batman: Arkham Asylum"

Ya ha llegado España la esperada edición "Game of The Year" para Xbox 360 de "Batman Arkham Asylum". Batman: Arkham Asylum salió a la venta en el verano de 2009 y ha resultado ser calificado como el mejor juego jamás creado basado en una licencia en innumerables webs y revistas especializadas. Esta nueva edición incluye nuevos contenidos y la compatibilidad con la tecnología 3D de Trioviz.

DISTRIBUIDORA: KOTH MEDIA

Toy Story 3 para Nintedo DS y Wii se adelanta a la película



Da rienda suelta a tu imaginación en el universo Toy Story con el videojuego basado en la última película de Disney Pixar. En el videojuego tendrás que ayudar a Buzz y a sus compañeros a evitar que ninguno de ellos sea abandonado. Con un modo historia, un modo ficción y el recreo tendremos suficiente juego para pasar divertidos momentos. Tendremos opción de montarnos en nuestro caballo e incluso volar en algunas de las escenas, y en cada momento podremos decidir que personaje usar ya que cada uno posee habilidades exclusivas.

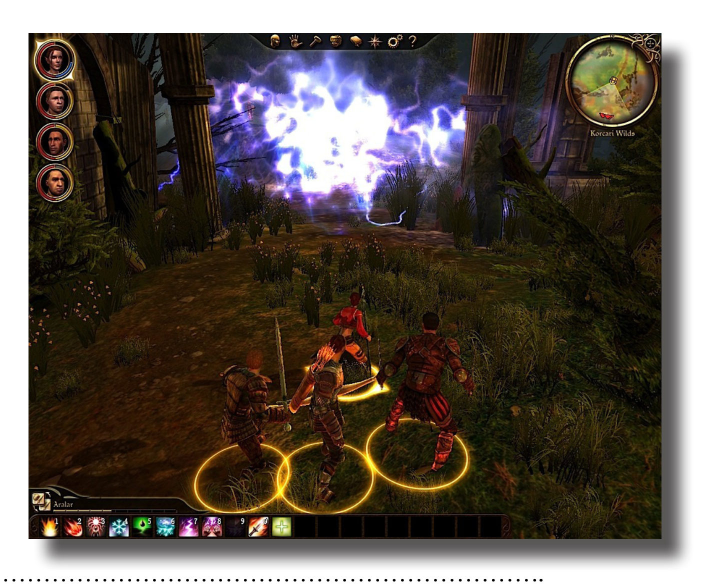
DISTRIBUIDORA: NINTENDO

Viste a tu Avatar como un verdadero futbolista

Aunque ya haya terminado el mundial aún tienes posibilidad de vestir a tu avatar con tu equipacíon favorita gracias al Soccer Kit Collection que nos ofrece Konami. No estarán disponibles todas las equipaciones del mundial pero si tendremos las de los equipos más conocidos com pueden ser Brazil, Alemania, Italia, Francia, Holanda y ... !España! Pero esto no es lo único, tambien incluirá el pack balones animados, sombreros y gorras personalizables.

Dragon Age: Origins - DarkSpawn Chronicles

¿Y si la iniciación a los Guardianes Grises hubiese salido mal, y el héroe no se hubiese presentado en la batalla para decidir su destino? Estas son las incógnitas de la nueva expansión para Dragon Age, en el que por primera vez manejaremos un Hurlock, y podremos dar órdenes a otros hurlock, genlocks y hasta fieros ogros, junto con los que tendremos que luchar para tomar la ciudad de Denerim y liberar a los nuestros. Si alguna vez as querido ser de los malos este es tu juego.

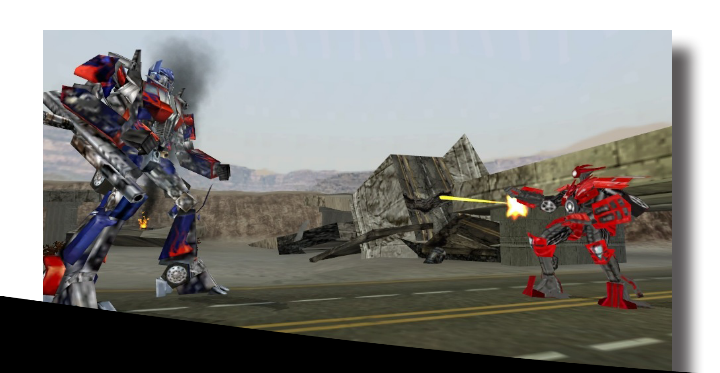


DISTRIBUIDORA: EA

Transformers vuelve, sin una película a la espalda

Se está librando una guerra de condiciones épicas en Cybertron, donde los Decepticons intentan hacerse con el Energon, y los Autobots hacen lo posible para impedirlo. Así es la trama de este videojuego que, sin las limitaciones de una película (por fin), nos dejará luchar por ambos bandos en el mismo videojuego, con un modo campaña dividido, en el que tendremos que pasarnos algunas plataformas, resolver puzzles, conducir, y salir bien parados de tiroteos en tercera persona, situadas en batallas multitudinarias contra el otro ejercito, por no hablar del modo cooperativo para dos personas o el modo multijugador online de hasta diez personas.

DISTRIBUIDORA: ACTIVISION



Llega a nuestro país: DRAKENSANG 2

Lanzado inicialmente en Alemania y una vez alcanzado el liderazgo Drakensang 2 ha llegado a España tres meses antes que al resto del mundo. La segunda entrega de la saga que ha cautivado a 5 millones de jugadores ya está aquí.

Una amenaza acecha en el Gran Río donde los viajeros y mercaderes temen los ataques piratas que cada vez son más frecuentes. Durante el juego nos iremos encontrando con formidables enemigos: Zant el demonio de los infiernos, el colosal golem de hierro, el legendario Kraken y muchos enemigos más. Explora el Gran Río en busca de armaduras, nuevos objetos mágicos y las mejores armas para derrotar a tus enemigos.

DISTRIBUIDORA: FX INTERECTIVE



Nos llega el "Modo Torneo" de Super Street Fighter IV

DISTRIBUIDORA: KOTH MEDIA

Para los que ya habéis exprimido lo suficiente este juego, ahora a través de PlayStation Network o Xbox Live podremos conseguir el modo torneo de manera gratuita. Con este modo podremos enfrentarnos a ocho de nuestros amigos en torneos uno contra uno, y también estará la opción de que un noveno jugador pueda actuar como anfitrión y así guardar las partidas para enviarlas al Canal de Repeticiones.





Amplia tu catálogo de PSP con los Essentials de Koch Media

DISTRIBUIDORA: KOTH MEDIA

Desde el 25 de junio tenemos disponible un catalogo de videojuegos con seis títulos de la compañía Capcom: Darktalkers Chronicles, Breath of Fire III, Capcom Puzzle World, Power Collection, Capcom Classics Reloaded y Street Fighter Alpha 3 Max, todos disponibles al mismo precio 9,99 €.

Aprende a llevar un tren con Trainz Simulator 2010

DISTRIBUIDORA: FRIENDWARE

Con este juego podremos conducir, operar, construir y compartir nuestros propios trenes. Un apasionante juego para los fans del ferrocarril. En pocos minutos tendremos construida nuestra maqueta virtual ya sea de una máquina de vapor o de un tren de alta velocidad. Si nos sabemos cómo empezar podremos hacer unos de los tutoriales que incorporará el Trainz Simulator 2010: Engineers Edition. Construye y opera el mundo ferroviario de tus sueños



Saldrá la edición coleccionista para "FABLE III" y además versión para PC

DISTRIBUIDORA: EDELMAN

Lo más llamativo de esta edición es que nos traerá mucho contenido exclusivo y extra; más acción, más aventura, más drama y misiones de lo más divertidas. Microsoft Game Studios y Lionhead Studios has desvelado que esta edición de Fable podremos usarla en Xbox360 o en PC.



Ya podemos ver Alan Wake en una serie de televisión

DISTRIBUIDORA: EDELMAN

FOX, el canal televisión de las series internacionales y Xbox360 se han unido para crear una miniserie de ficción llamada "Bright Falls" donde nos llevarán a explorar el terror ancestral que todos guardamos en nuestro interior, el miedo a la oscuridad. Es la primera vez que un canal de televisión estrena una serie basada en un videojuego, ya que al contrario no podemos decir lo mismo.





Nuevo contenido para PES2010

DISTRIBUIDORA: KONAMI

Ya tenemos disponible un nuevo pack GRATUITO de contenido descargable para nuestro PES2010. Este pack podremos descargarlo en cualquiera de las plataformas donde ha salido el juego, PS3, Xbox360 y PC. El contenido del pack son actualizaciones de algunas equipaciones nacionales (entre ellas España) y algunas plantillas de convocados de las mismas selecciones.



Ya a la venta la nueva Xbox 360

Microsoft sorprende con el espectacular rediseño de la Xbox 360, las novedades para Kinect, un potente catálogo de juegos y nuevas formas de disfrutar la música y el cine.

Algunas de sus características son:



- **Más elegante que nunca:** Más pequeña que su predecesora, delgada y un cambio de look, pasando del verde al negro. Viene con disco duro interno de 250 GB.
- **Una Xbox 360 preparada para todo:** Con una conexión inalámbrica para disfrutar de una increíble velocidad con 802.11n del Wi-fi incorporado para ver películas en streaming o jugar.
- **Listo para Kinect:** Kinect funcionará con todas las Xbox 360 pero la nueva Xbox 360 250 GB está diseñada para una conexión más fácil, simplemente conectar el sensor al puerto de la consola ya que no requiere fuente de alimentación extra.
- **Retro compatible:** los accesorios y juegos de la antigua son compatibles con la nueva Xbox (Sólo los discos duros externos no serán compatibles con la nueva consola).

DISTRIBUIDORA: EDELMAN

Vuelve el terror a la DS



Imagina que te despiertas en la sala de un hospital, sin recuerdos, y con una nota que tu mismo has escrito que dice: "¡Huye!". Esta es la historia de William Reedmore, el protagonista de Dementium II. Flashbacks, mejores mapas, un mejorado sistema de guardado, un también mejorado sistema de armas, y por supuesto, más miedo. Estas son las claves de este neurótico juego, que también contará con un modo supervivencia, en el que iremos desbloqueando diferentes salas según avancemos.

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

Presentación Nintendo 3DS

en EUROSTARS MADRID TOWER HOTEL

Nintendo nos presenta hoy en Madrid, en el lujoso hotel Eurostars Madrid Tower su nueva consola, la Nintendo 3DS. En este evento Post-E3 Nintendo nos mostro y dejo probar su nueva consola con la que disfrutaremos de la experiencia 3D sin barreras, es decir sin gafas, ver para creer.



Pudimos probarla y la verdad es que salimos bastante contentos, la calidad del 3D es muy buena, teniendo una buena profundidad y que esta podía ser regulada a gusto del jugador, la consola cuenta con tres cámaras, una interior y dos exteriores para fotografiar en 3D, el diseño no es totalmente definitivo y podría cambiar algo antes de su salida, también se le ha añadido un slide pad y cuenta con acelerómetro y un giroscopio además tiene una conexión Wi-fi

Hablemos un poco más en profundidad de lo que esta presentación nos mostro, por un lado una buena lista de nuevos videojuegos para Wii: The legend of Zelda: Skyward Sword, Metroid Other M, Kirby's Epic Yarn, Donkey Kong Country Returns, Mario Sports Mix, Wii Party, Epic Mickey, NBA Jam, Sonic Colours y 007 Golden Eye. Pudimos probar prácticamente toda esta lista de videojuegos y hay que decir que muchos prometen, desde el Donkey Kong que guarda la esencia de sus primeros títulos, hasta el Golden Eye en la que cuatro jugadores nos retamos al más puro estilo 007.

DISTRIBUIDORA: NINTENDO



Pero si creías que esto era todo, estas muy equivocado, también nos mostraron nuevos juegos de DS y de 3DS, si, si, ya tenemos los futuros juegos de 3DS.

Los títulos de DS presentados fueron: Dragon Quest IX, Profesor Layton and The Unwound Future, Golden Sun: Dark Dawn y Mario Vs Donkey Kong: Miniland Maygem.

Por el lado de la 3DS los títulos fueron: Kid Ikarus: Uprising, Animal Crossing, Mario Kart, Nintendogs + Cats, Steel Diver y Starfox 64 3D.



En este número viajamos un poco más en el pasado y nos vamos a los comienzo del videojuego para contaros donde comenzo todo.

POR JOSE Mª ALCARAZ

En primer lugar vamos a hacer un pequeño resumen de la historia de las recreativas para después pasar a mencionar algunos de los juegos más destacados de estas. La primera maquina arcade comercial a gran escala fue Computer Space que fue lanzada en 1971. Diseñada por Nolan Bushnell, que adaptó el juego Spacewar de la universidad de Utah y Ned Dabney, que con el dinero obtenido fundaron la compañía Atari. En si esta máquina no obtuvo demasiado éxito pero aún así es el precursor de lo que fue las recreativas.



Un año más tarde Atari sacó la recreativa de Pong, el que la mayoría de la gente piensa que fue el primer juego de recreativa. Su éxito fue enorme, lo que provocó la popularización de los videojuegos y demostró que las maquinas recreativas podían ser rentables.

En 1974 Atari sacaría Tank la primera vez que se usaba chips

ATARI

de memoria ROM para almacenar gráficos y en 1975 saldría Gunfight, que fue el primer juego japonés licenciado fuera de sus fronteras y en el que se usó por primera vez un microprocesador. Break Out, que saldría en el 1976, fue el precursor de Arkanoid, pero en su momento la idea era que fuese una versión del Pong para un solo jugador. Lo característico de esta recreativa es que hasta ahora solo se usaban 50 chips como máximo y esta necesitaba 75 con el consecuente aumento del coste de producción, por lo que tuvieron que buscar una solución alternativa. Lo que se les ocurrió en Atari es darle una recompensa económica al empleado/s que se le ocurriese la solución.



Steve Jobs le propuso a Steve Wozniak el reto con la condición de repartirse el dinero a medias, y en 72 horas Wozniak redujo el número de chips a 25. Jobs timó a su amigo con el premio quedándose la mayor parte de éste y años más tarde cuando Wozniak se enteró, Jobs se justificó diciendo que el dinero lo había invertido en la compañía que fundaron: Apple Finalmente Atari no usó el diseño de Wozniak ya que ningún ingeniero de la compañía lo entendía de modo que tuvo que buscar otra forma de solucionarlo. Desde 1978 hasta 1984 daría lugar a la mejor época de las recreativas, comenzando con el Space Invaders, seguido por Asteroids & Galaxian en el 79, Pacman en el 80 cuyo nombre original era Puck-man, Donkey Kong en el 81, Buck Rogers en el 82 que sería el primero en usar una técnica de efectos 3D con sprites, Pole Position también en 1982 que sentaría las bases para los juegos de carreras, Dragon's Lair en 1983 que sería un juego increíble en el aspecto visual (para la época), pero no en el apartado de jugabilidad, ya que era más bien una película interactiva. Ya en 1984 las recreativas comienzan a usar procesadores de 16 bits, lo que permitirá obtener juegos con más calidad como fueron el Paperboy o el Marble Madness(primer juego con sonido stereo). En 1985 salieron juegos como Gauntlet, uno de los primeros juegos de rol que además permitía jugar a 4 jugadores, Gradius, un shooter lateral que fue el precursor del resto de shooters de este estilo, ya que podías mejorar la nave al coger capsulas que soltaban las otras naves derribadas y por último el Space Harrier, que sería el primer juego que tuvo cabina con movimiento. Esta ha sido toda la historia básica de las recreativas, y ahora paso a nombrar algunos de los juegos más emblemáticos junto con unas pocas imágenes :D.

OUT RUN 1986

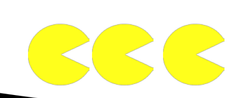


ASSAULT 1988



SPLATTERHOUSE 1988





RUN FINAL FIGHT 1989

DOUBLE DRAGON 1987

PANG 1989









STREET FIGHTER 2 1991

GHOULS 'N GHOSTS

GOLDEN AXE 1989





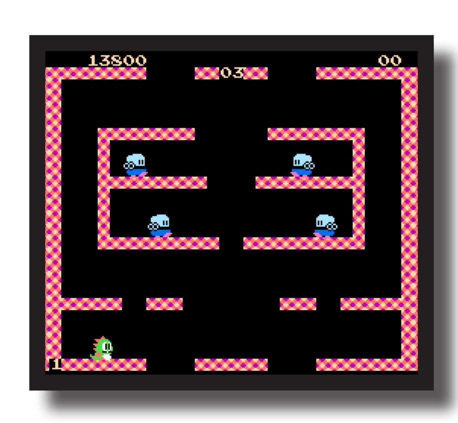


MORTAL KOMBAT 1 Y 2 1992/93

BUBBLE BOBBLE 1986

METAL SLUG 1996







WORLD OF WARCRAFT

MASCOTAS

En este número de la revista solo os diremos mascotas para conseguir los 2 primeros logros, aunque en posteriores número haremos que llegues a obtener todos. Los que os ponemos este mes es fácil de encontrar por internet y incluso más de uno conoceréis muchas páginas donde ver las misiones, pero tan solo pretendemos crear una pequeña guía para que consigas tus mascotas de manera rápida y sencilla.

POR BIBIANO RUIZ

Cajón de conejos



Culebra marrón



Hazte con los logros:

- ¿Puedo quedármela?
  - Consigue una mascota de compañía.
- Muchas mascotas
  - Reúne 15 mascotas de compañía únicas.
- Plétora de mascotas
  - Reúne 25 mascotas de compañía únicas.
- Compra con cabeza, compra mascotas... con cabeza
  - Reúne 50 mascotas de compañía únicas.
- Caza menor
  - Reúne 75 mascotas de compañía únicas.

Vermizo fulgurante

CORONA DE HIELO




Huevo de polilla
TORMENTA ABISAL
BLADE'S EDGE
THE TWISTING NETHER
STORMSPIRE
CELESTIAL RIDGE
AREA 52
Jaula para gatos
CIUDAD DE VENTORMENTA
STORMWIND HARBOR
DWARVEN DISTRICT
STORMWIND KEEP
THE PARK
OLD TOWN
TRADE DISTRICT
MAGE QUARTER
VALLEY OF HEROES



Esporiélago diminuto
MARISMAS DE ZANGAR
BLADE'S EDGE
NAGRAND
CONSIGUE TUS MASCOTAS
Y NO TE SENTIRAS SOLO
PROLE DE DRACOHALCON
POLLO DE ANCONA
BUHO COMUN
BOSQUE CANCION ETERNA
LAS MIL AGUJAS
DARNASUS



Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en los meses Julio y Agosto.

Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

NOVEDADES JULIO

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
01/07/2010	Sherlock Holmes y el secreto de la Reina	DS	Aventura Gráfica
02/07/2010	Dragon Ball: Origins 2	DS	Acción
02/07/2010	Tournament of Legends	WII	Arcade
02/07/2010	Ball Fighter	DS	Puzzle
07/07/2010	Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge	PS3, 360, PC	Aventura Gráfica
09/07/2010	Toy Story 3	MULTI	Acción
09/07/2010	PokePark Wii	WII	Arcade
09/07/2010	Sniper: Ghost Warrior	360, PC	Acción
13/07/2010	DeathSpank	PS3, 360, PC	Acción
16/07/2010	Puzzle Quest 2	DS, 360	Puzzle
20/07/2010	Need for Speed: World	PC	Conducción
23/07/2010	Dragon Quest IX	DS	Rol
27/07/2010	Starcraft II: Wings of Liberty	PC	Estrategia
30/07/2010	Everybody's Tennis	PSP	Deportivo

Ron Gilbert's DeathSpank

De la mano del creador de Monkey Island nos llega DeathSpank

DeathSpank se trata de un juego de rol, al que le añadiremos el humor de Ron Gilbert y unos toques de acción, que nos dará como resultado un juego sumamente entretenido que nos proporcionará un monton de horas de juego y diversión, con la cantidad de objetos que podremos conseguir y las subidas de nivel de nuestro personaje, nos ayudaran durante las misiones que deberemos realizar si queremos superar esta aventura, de la cual podremos disfrutar desde el 13 de Julio.



DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

PokePark Wii: Pikachu´s Big Adventure

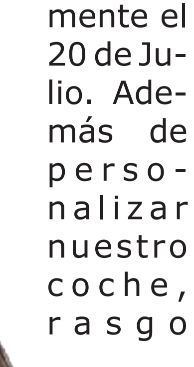


Este será el nombre de la nueva entrega de Pokémon que saldrá el día 9 de Julio para la consola Wii, un juego que tendrá al pequeño y adorable Pikachu como protagonista para esta nueva aventura. Este juego de desarrollará en un curioso lugar llamado PokéPark, que está protegido por un objeto llamado prisma celeste, pero por desgracia, un día el prisma se rompió en varios pedazos que quedaron esparcidos por todo PokéPark y tu misión será reunir todo los fragmentos para proteger de nuevo este curioso lugar. Hay distintas zonas que tendrás que explorar y a medida que avances en la historia aparecerán se abrirán nuevas para explorar. Podrás conocer muchos amigos Pokémon que te ayudarán a conseguir tu objetivo. Es una aventura muy dinámica y emocionante para todos los amantes de Pokémon.

DISTRIBUIDORA: NINTENDO

Rol de carreras

Los amantes de la velocidad están de enhorabuena ya que falta muy poco para la salida de Need for speed: world, la nueva entrega de esta famosa saga de conducción, concretamente el 20 de Julio. Además de personalizar nuestro coche, rasgo identificativo de la saga, ahora podremos personalizar a nuestro personaje, algo hasta ahora inexistente, y que será un aliciente más para este esperado juego de conducción. Entre sus características más esperadas, está la posibilidad de jugar online con miles de jugadores simultáneamente, y un sistema de progresión similar al de cualquier RPG: al ir subiendo de nivel, se van ganando habilidades, se desbloquean eventos, nuevos coches...



DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

Everybody's Tennis

DISTRIBUIDORA: SONY

Aparece golpeando fuerte un nuevo juego de tenis para la portátil de Sony que saldrá a la venta el 30 de Julio. Este juego destaca por lo directo que es, me explico, no tiene minijuegos y solo se pueden jugar partidos en 2 modos distintos como son el arcade (Para partidas rápidas) y torneo (Es para escalar puestos en la ATP con un personaje). Los personajes manejados por la máquina, los IA, no tienen demasiado nivel así que es un juego perfecto para aquellas personas a las que no se le dé precisamente bien el tenis. Es cierto que se puede subir de nivel al IA pero con un poco de práctica se le consigue ganar.



Pro Cycling Manager Tour de France 2010

¿Serás capaz de vestirte de amarillo en los Campos Elíseos?





Como cada año, con la llegada de la prueba ciclista más importante del calendario internacional, hace su aparición, para disfrute de sus seguidores, la última versión del manager de ciclismo más completo del mercado. Entre las novedades más destacables en su versión para PC, este año cuenta con un nuevo motor gráfico, con nuevas texturas en alta resolución, un sistema meteorológico renovado, un nuevo editor de carreras compatible con cualquier programa de gestión de GPS y la posibilidad de jugar online con hasta 20 jugadores. Como siempre podremos dirigir uno de los 65 equipos oficiales de la temporada 2010 o crear el nuestro propio, gestionando todos los aspectos tales como finanzas, fichajes, entrenamientos, contratos, etc y competir en las más prestigiosas pruebas ciclistas con más de 500 etapas.

DISTRIBUIDORA: DIGITAL BROS

Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck Revenge

De la mano del creador de Monkey Island nos llega DeathSpank

DeathSpank se trata de un juego de rol, al que le añadiremos el humor de Ron Gilbert y unos toques de acción, que nos dará como resultado un juego sumamente entretenido que nos proporcionará un montón de horas de juego y diversión, con la cantidad de objetos que podremos conseguir y las subidas de nivel de nuestro personaje, nos ayudaran durante las misiones que deberemos realizar si queremos superar esta aventura, de la cual podremos disfrutar desde el 13 de Julio.

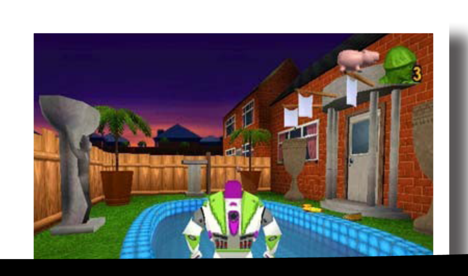


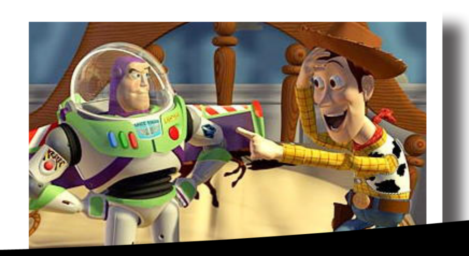
DISTRIBUIDORA: LUCAS ARTS

Toy Story 3

Woody y Buzz, al alcance de tu mano

Vuelven los juguetes más carismáticos de la gran pantalla a nuestras consolas con el juego Toy Story 3: El Videojuego. Está basado en la última película del mismo nombre que se estrenará en los cines el 23 de julio, aunque el juego saldrá algo antes al mercado, el día 9 de julio asique podremos saber de qué trata la película gracias a este. Podrás utilizar al vaquero Woody, a Buzz y a los siempre valientes, soldaditos de plomo entre otros. El Toy Story 3 tiene un modo historia sumado a los muchos Minijuegos con los que se nos pasará el tiempo volando....¡¡¡hasta el infinito y mas allá!!!





DISTRIBUIDORA: WALT DISNEY PICTURES



Héroes marcados por su destino

Con más de dos millones de copias vendidas durante su primer fin de semana en Japón, y un rotundo 40/40 otorgado por la prestigiosa revista japonesa Famitsu, no es de extrañar que nos encontremos ante uno de los más esperados RPG del año. Casi un año después de su estreno en el país nipón, llega a nuestra DS la última entrega de la saga de rol japonés por excelencia, Dragon Quest IX. El editor de personajes, el modo multijugador cooperativo y una historia épica son las principales bazas de este nuevo Dragon Quest. Si a todo esto le sumamos las más de 100 horas de duración, hace que se convierta en un imprescindible para cualquier poseedor de una Nintendo DS y lo podréis obtener a partir del 23 de Julio.



DISTRIBUIDORA: NINTENDO

NOVEDADES AGOSTO

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
01/08/2010	Lucha Libre AAA: Héroes del Ring	multi	Arcade
01/08/2010	PixelJunk Racer 2nd Lap	PS3	Conducción
09/08/2010	Gru, mi villano favorito: El videojuego	PSP	Acción
10/08/2010	Madden NFL 11	WII, PS3, 360	Deportivo
10/08/2010	Scott Pilgrim contra el Mundo: el Videojuego	PS3	Acción
27/08/2010	Kane & Lynch 2: Dog Days	PS3, 360, PC	Acción
27/08/2010	Mafia II	PS3, 360, PC	Acción

Scott Pilgrim contra el Mundo: el Videojuego

Es un juego Beat 'em up para los amantes de los 8-bits Revive las aventuras de Scott Pilgrim en increíbles animaciones retro de 8-bits, ayudando al enclenque bajista veinteañero, que para ganar el corazón de su amada Ramona, deberá derrotar a sus siete ex-novios malignos. El camino hacia esta jovencita de colorido cabello no será de rositas: tendremos que utilizar nuestras habilidades para luchar contra distintos enemigos, evitar obstáculos y después, ¡enfrentarnos al gran jefe! ¡Una experiencia genial para todos que podremos disfrutar a partir del 10 de Agosto!

Distribuidora: Ubisoft



Mafia II

Conviértete en un iniciado en la Cosa Nostra

Ocho años han pasado desde el primer juego, que fue elegido como uno de los mejores del año. Con una historia sin nada que envidiar a las mejores películas de Hollywood, el mismo escritor se sienta de nuevo frente al proyecto para tratar de superar lo que ya hizo en el 2002. En la historia de Mafia II podremos ver cómo un joven veterano de la Segunda Guerra mundial, Vito, y su amigo Joe van escalando puestos en la mafia siciliana, haciendo gran parte del trabajo sucio antes de convertirse en miembros. Para ello dispondremos de un enorme mapeado que recorre cerca de 30 Km cuadrados y que cambiará de apariencia dependiendo de la estación en la que nos encontremos. Lo podremos encontrar en las tiendas a partir del 27 de Agosto.

Distribuidora: 2K Games



PixelJunk Racer 2nd Lap

DISTRIBUIDORA: SONY

Como exclusiva para PlayStation Network llega el 1 de Agosto a nuestra PS3 PixelJunk Racers 2nd Lap, un juego de carreras que trae novedades respecto a su predecesor. Contendrá nuevas características, nuevos trofeos, un nuevo modo de juego;"Ghost Attack", en el que podremos guardar nuestras partidas y subirlas a internet para que otros compitan contra nuestra sombra o fantasma, la posibilidad



Lucha Libre AAA: Héroes del Ring

DISTRIBUIDORA: KONAMI



Es un juego basado en el popular deporte mejicano. Los jugadores disfrutarán de una gran batalla dentro de un ring en el que deberán aprender a usar un sistema de combate progresivo, acrobático y de agarres especiales para enfrentarse a sus contrincantes. El objetivo es aumentar su popularidad con la multitud, dañar y humillar a su oponente para finalmente vencer en el cuadrilátero. Podremos entrenar nuestros músculos para la pelea a partir del 1 de Agosto.

Gru, mi villano favorito: El videojuego

DISTRIBUIDORA: NAMCO BANDAI

En este juego basado en la película del mismo nombre creada por la Universal Pictures nos ponemos en la piel de Gru, un lunático empeñado en construir un cohete espacial para robar la luna, de modo que secundado por un ejército de esbirros de color amarillo deberemos resolver puzles y distintos tipos de misiones armados con un buen arsenal y multitud de gadgets. El intento de robo de la luna será a partir del 9 de Agosto así que mantened un ojo en el cielo por las noches




EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
02:16:06:11
craft 2 developer Blizzard Entertainment publisher Blizzard Entertainment


CREATIVE
FUTURE
© GameWallpapers.com hosted by JTLnet.


Burnout Dominator developer EA UK publisher Electronic Arts
© Game